Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar 2/99

GameStar

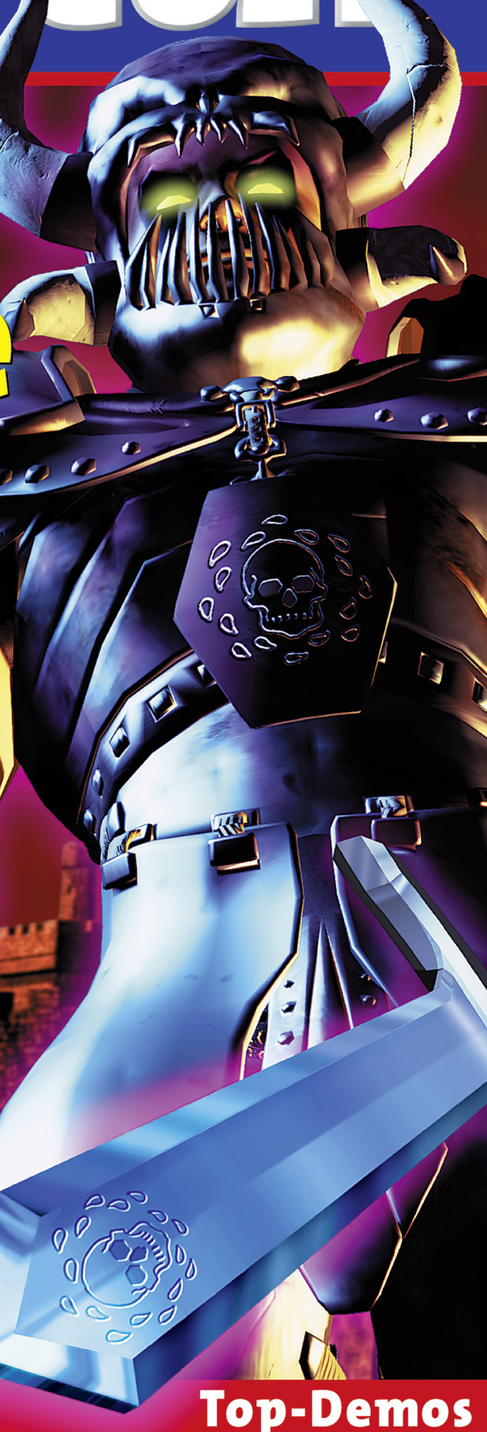
2 CDs + Exklusiv-Demo

Star Trek Klingon Honor Guard

8,90 DM

Bonus-CD

Demos: Enemy Infestation, Man… Ruthless.com Videos: GameStar-… '82, Myth… Dark Project, Interstate '82, Panzer Elite, XGames Pro Boarder, … Raider 3, …



Baldur's Gate

Das prächtige Mega-Rollenspiel vereint komplexe Spielwelt und simple Bedienung

Indiana Jones 5

Geheime Facts zu LucasArts' 3D-Abenteuer: Heiße Action • Hollywood-Story • knallharte Rätsel

Lara enträtselt

40 Seiten Tips & Lösungen: Siedler 3, Tomb Raider 3, Grim Fandango

GameStar 2/99

Spielbare Exklusiv-Demo

Klingon Honor Guard

Top-Demos: Fifa 99, Descent 3, Dark Project

Action-Demos: Klingon Honor Guard, Descent 3, Star Wars: Rogue Squadron, Hedz, Asghan, Future Cop, Global Domination, Killer Tank, Requiem, Tiny Trails, Tonic Trouble

Strategie: Enemy Infestation, Mana, Ruthless.com (alle auf Bonus-CD)

Sport: Fifa 99, Nascar Revolution, ESPN X Games Pro Boarder, Grand Touring, Pro Pinball: Big Race USA, Scars (neue Demo), Test Drive 4 x 4, Test Drive 5

Adventures: Dark Project, Redguard

Plus: AOL Zugangssoftware

Auf der 1. CD:

Exklusiv-Demo:
Star Trek – Klingon Honor Guard

Top-Demos:
Descent 3, Fifa 99, Dark Project

Bonus-CD:

Video-Specials:
Interstate '82, Myth 2, Panzer Elite, Dark Project, XGames Pro Boarder

Cheat-Tool: StarCraft (neue Version)

Plus: 36 Patches, 26 Tools & Utilities, 21 Treiber, 62 Levels zu StarCraft

Top-Demos

Klingon Honor Guard
Spielen Sie einen vollen Level im offiziellen Star-Trek-Actionspiel

Fifa 99 – Eine Halbzeit zwischen Manchester United und Juventus Turin

Descent 3 – Rasen Sie durch Interplays Action-Reißer (1 Level)

Dark Project – Als Dieb erleben Sie Trainingslevel und 1. Mission (in 3 Varianten)

4 394418 708907 02

Ratgeber: Hardware-Schnäppchen ★ **Report:** Spieletrends 2000 ★ **Tests:** Myth 2, Turok 2

GameStart!

Keine Gnade an der Spielefront – auch in der Nachweihnachts-Zeit ebben die Neuerscheinungen nicht ab. Das kampflastige Mega-Rollenspiel **Baldur's Gate** oder die innovative 3D-Überraschung **Dark Project** sind nur zwei der vielen guten Titel in diesem Heft. Kurz vor Schluß trudelte auch noch die offizielle **StarCraft**-Missions-CD **Brood War** ein und sorgte für ein durchzocktes Wochenende in der Redaktion.

Die Geheimnisse der Heft-Produktion bringen es mit sich, daß wir kurz vor Weihnachten dieses Heft fertigstellen, das Sie Anfang Januar lesen. Deshalb ist für uns folgende Frage brandaktuell: Was spielen wir über die Feiertage? Jörg ist beim Testen bis ans Ende des 5. Kapitels von **Baldur's Gate** gekommen und hat den starken Ehrgeiz, demnächst das Finale zu sehen. Martin, Rüdiger und Jörg Spormann sind ebenfalls scharf auf Abenteuer an der Schwertküste. Gunnar will **Fallout 2** durchspielen, Christian **Final Fantasy 7**. Peter hat sich extra für **Zelda 64** ein Nintendo 64 zugelegt, und auch Mick wetzt schon sein Schwert für das epische Nippon-Action-Adventure.

Daß bislang fast nur Rollenspiele genannt wurden, ist kein Zufall. Denn kaum ein Genre stellt höhere Ansprüche an Zeit und Eintauch-Bereitschaft des Spielers – und paßt damit optimal in die Weihnachtszeit. Weitere »Werd' ich zocken«-Nennungen: **Siedler 3**, **Dark Project**, **Populous 3**, **Brood War**, **Falcon 4.0** , **Grim Fandango** und **Unreal**. Plus diverse Netzwerk-Evergreens aus den Bereichen Sport, Action und Strategie.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



2/99



56 Das Rollenspiel-Genre erlebt mit dem fulminanten Baldur's Gate endgültig seine Wiedergeburt. Furiose Echtzeit-Kämpfe, gehaltvolle Story, prächtige Grafik und ausgefeilte AD&D-Regeln sind genau das Richtige für lange Winterabende.



Aktuell

Tests

Tips&Tricks

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Hardware

Schwerpunkt: Spiele-Netzwerke

Einzeltests

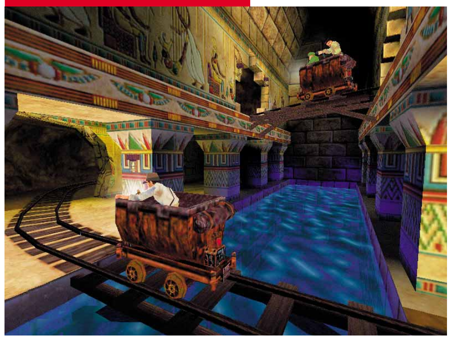
Rubriken

StarCraft: Brood War



90 Blizzards hochklassige Missions-CD Brood War wirft neue StarCraft-Truppen in die Echtzeit-Schlachten.

Indiana Jones 5



24 Indiana Jones und der Turm von Babel verspricht harte Action, knackige Rätsel und eine Story à la Hollywood.

Dark Project



120 Das innovative Action-Adventure Dark Project spielt sich wie ein diebisches Commandos in 3D.



1.CD: Exklusiv-Demo Klingon Honor Guard
Plus 23 weitere Demos: Fifa 99 (deutsch), Dark Project, Requiem, Descent 3, Pro Boarder, Star Wars: Rogue Squadron, Red Guard, ...
Bonus-CD: Videos: Myth 2, Interstate '82, Panzer Elite, Dark Project, Pro Boarder, GameStar-TV, ...
Treiber: Über 20 neue Grafik- und Sound-Treiber.

ausführlicher CD-ROM-Inhalt 145

Gerüchte, Szene



Command & Conquer 3: Das lang erwartete Tiberium Sun markiert den Auftakt zum Command & Conquer-Jahr.

Command & Conquer 4

Fans von **Command & Conquer** räumen schon mal die Festplatte auf, Westwood hat für ’99 große Pläne. Bis spätestens März soll das heiß erwartete **Command & Conquer 3** fertig sein, noch vor Jahresende wird angeblich sogar der vierte Teil **Tiberian Down** im Laden stehen – wer’s glaubt. Außerdem soll ein weiterer Titel, der im **Dune**-Universum spielt, definitiv in der Mache sein.

Bereits seit längerem munkelt man über **Commando**, demnächst wird das Programm den Gerüchten zufolge offiziell vorgestellt. In dem 3D-Actionspiel soll die **Alarmstufe Rot**-Heroine Tanya die Hauptrolle übernehmen. Angeblich wird Tanya in typischen **C&C**-Missionen abgesetzt, dargestellt in aufwendiger 3D-Grafik mitsamt allen bekannten Gebäuden und Einheiten. Dort muß die Kämpferin alle Gegner ausschalten, sich in feindliche Stationen schleichen oder ähnliche Ziele erreichen. Unseren Informanten zufolge darf sie sogar Motorräder oder Boote übernehmen.

Wing-Commander-Film

Schlechte Noten für den **Wing Commander**-Film. Nachdem der Streifen, wie in USA üblich, einem Testpublikum in Hollywood vorgeführt wurde, zeigten sich die Zuschauer wenig begeistert. Lediglich die computergenerierten Sequenzen (runde 22 Minuten an Raumschlachten und Weltall-Szenen) seien beeindruckend.

Chris Roberts, Regisseur des Films und Designer der Spiele, hat auf die Vorwürfe geantwortet – und zwar sowohl gelassen wie selbstkritisch. »Die Kilrathi sind nicht gut. Ich habe es nie wieder hingekriegt, die so cool wie in den ersten beiden Spielen aussehen zu lassen.« Die anderen Vorwürfe weist Roberts zurück. »Das wirkliche Problem ist, daß **Wing Commander** immer mit **Krieg der Sterne** oder **Star Trek** verglichen wird. Es ist verdammt schwierig, gegen Filme zu bestehen, die viermal soviel kosten.« Der Sciencefiction-Streifen soll hierzulande im April in die Kinos kommen.



Chris Roberts: Nimmt Kritik an seinem Film-Erstling Wing Commander gelassen.

Mattel kauft Mindscape



Der amerikanische Spielzeugriese Mattel (**Barbie, Matchbox**) übernimmt die Softwarefirma The Learning Company für rund 6,4 Milliarden Mark. Damit hat Mattel gleichzeitig die renommierten Spielehersteller Mindscape, SSI und Broderbund, die allesamt erst kürzlich von der Learning Company gekauft wurden, unter seine Fittiche gebracht. Angeblich soll die Übernahme vorerst keine Auswirkungen auf die angekündigten Spiele von Mindscape und SSI haben – **Barbie 3D** oder **Matchbox General** sind derzeit nicht geplant...

Kiss: Psycho Circus

PC-Spiele zu Filmen gibt’s genug – bald steht Ihnen womöglich das erste Programm zur Rock-Band ins Haus. Das

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

Half-Life: Das 3D-Actionspiel von Sierra [illegible] ***** Dethkarz:** [illegible] Rennspiel plant Beam Software einen Nachfolger. ***** Ultima Online:** Laut Electronic A[illegible] [illegible]ollenspiel ein Jahr nach Eröffnung über 100.000 zahlende Kunden und ist eines der wenigen [illegible] [illegible]rnet-Spiele. ***** THQ:** [illegible] Publisher hat die deutschen Firma Funsoft [illegible] übernom[illegible] [illegible] umbenannt. ***** Dark Project:** [illegible] [illegible] Mehrspieler-Option [illegible]ator. ***** FASA Interactive:** [illegible] aufgekauft. ***** EA Sports:** Welche [illegible] [illegible] ***** Autobahn Raser:** [illegible] [illegible] neuen Fahrzeugen [illegible] ***** Die Versuchung:** Das Multimedia-Adventure liegt jetzt auch [illegible] Bildqualität [illegible]



3D-Actionspiel **Kiss: Psycho Circus** wird auf einer monatlichen US-Comic-Reihe um die geschminkte Kombo basieren. Neben ihrer Musik werden auch die Glamrocker selbst im Spiel verewigt, ersten Andeutungen zufolge als Zwischengegner. Ansonsten will sich die Band aus dem Projekt heraushalten. Sänger und Gitarrist Gene Simmons: »Von Spielen haben wir keine Ahnung.« Produziert wird das Werk immerhin von mehreren Entwicklern, die bis Mitte November bei Ion Storm an **Daikatana** werkelten. Die Leveldesigner und Grafiker haben sich mittlerweile offiziell unter dem Namen Bloodshot zusammengeschlossen.

Börsenfieber

Gefährlicher und spannender als so manches PC-Spiel ist das Zocken mit Spiele-Aktien.

Die meisten öffentlich notierten Spielehersteller werden an der NASDAQ-Börse in New York gehandelt. Wer eben mal nachsehen will, wie die Aktien bei seinem Lieblingspublisher stehen, steuert im Internet die Adresse www.nasdaq.com an. Um die aktuellen Kurse von bestimmten Firmen zu sehen, müssen Sie deren Kürzel eingeben, die aus bis zu vier Zeichen bestehen. Hier eine kleine Übersicht wichtiger Spielefirmen ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Ganz rechts finden Sie die Wall-Street-Schlußkurse vom 18.12.98 (in US-Dollar mit drei Nachkommastellen; alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	AKLM	$ 11,438
Activision	ATVI	$ 10,625
Cendant	CD	$ 18,688
Eidos	EIDSY	$ 16,063
Electronic Arts	ERTS	$ 44,625
GT Interactive	GTIS	$ 5,313
Hasbro	HAS	$ 32,563
Interplay	IPLY	$ 1,781
Microsoft	MSFT	$ 137,813
Take 2	TTWO	$ 7,250

Theme Park 2

Bullfrog bastelt angeblich fleißig an einer Fortsetzung des Vergnügungspark Aufbauspiels **Theme Park.** Neben zeitgemäßer Grafik wollen die Entwickler den Gerüchten zufolge vor allem eine Benutzerführung mit innovativen Ideen bieten. Außerdem sollen die Ochsenfrösche weiterhin an **Indestrucribles** arbeiten. An diesem Superhelden-Spiel werkelt ein kleines Entwicklerteam schon seit Jahren; abwechselnd wird das Programm eingestellt, dann mit neuem Konzept aus der Taufe gehoben. Diesmal scheint es Bullfrog ernst zu sein; immerhin ist durchgesickert, daß es sich um ein eher unkompliziertes Actionspiel handeln wird.

Descent 4

Obwohl **Descent 3** (spielbare Demo auf unserer CD) noch nicht ganz fertig ist, kündigt Hersteller Volition schon jetzt munter den vierten Teil des 3D-Actionspaßes an. Seit Juni '98 arbeite man an dem Programm, so die Entwickler, um die Wartezeiten zwischen den Sequels zu verkürzen. Die Engine wird komplett neu geschrieben, auch ansonsten werde man für Teil 4 einige neue Wege gehen. Außerdem ist derzeit **Freespace 2** in der Mache.

GXP-Lanparty

Vom 29. Bis 31. Januar '99 steigt in Bochum die GXP-LAN-Party. Zu dem Netzwerk-Großereignis in der Ravensberger Spinnerei können PC-Spieler den eigenen Rechner (Netzwerkkarte wird benötigt) mitbringen und sich in ein eigens eingerichtetes Mega-Netzwerk einklinken, um bei den beliebtesten Echtzeit-Strategiespielen und Ego-Shootern anzutreten. Dazu soll es ein umfangreiches Rahmenprogramm mit Chillout-Theke und Disko geben. Der Eintritt kostet 35 Mark, weitere Infos finden Sie auf der Webpage www.gxp.de. PS

Frage des Monats

In Ausgabe 1/99 fragten wir:
»Wie schätzen Sie sich als Computerspieler ein?«

Ergebnis: GameStar-Leser trauen sich was zu – die überwältigende Mehrheit schätzt sich selbst als fortgeschrittene Computerspieler ein, und ein stolzes Viertel sogar als Vollprofis.

Einsteiger:	5%
Fortgeschrittene:	71%
Profis:	24%

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 1/99.

Handbuchhalter

Jedem Billig-Tamagotchi und Elektro-Quirl liegt eine halbwegs ausführliche Bedienungsanleitung bei – notfalls im gebrochenen Japano-Deutsch. Nur uns Computerspieler läßt man aus Kostengründen oder Bequemlichkeit gerne im Dunkeln tappen; frei nach dem Motto »das finden die schon selber raus!« Bestes Beispiel ist Blue Bytes Siedler 3, dessen Handbuch mehr verschweigt als verrät. Für Mech Commander wurde die ansonsten gute Anleitung zwar übersetzt, doch im Index blieb die alphabetische Reihenfolge der Stichworte auf Englisch. Bei Final Fantasy 7 steht das zu schlampige Inlay-Heftlein ebenfalls im krassen Gegensatz zur Spielqualität.



Klar, ich brauche nicht für jedes simple Jump-and-run ein Telefonbuch. Doch gerade anspruchsvolle Spiele will ich auch erklärt haben. Und wie soll unser Hobby neue Anhänger begeistern, wenn Einsteiger zu Regel-Pfadfindern degradiert werden? Das Argument der Hersteller, »das liest sowieso keiner«, kann ich nicht gelten lassen. Denn auch wer erst mal losspielt, will bald einen Blick ins Handbuch werfen. Da beneide ich Mick mit seinen oft kiloschweren Flugsimulations-Anleitungen...

Martin Deppe
Redakteur

Spiele News

Invasion der Budget-Gurken

Eine Softwarefirma produziert ein schlechtes Spiel. Kann ja mal vorkommen, halb so schlimm. Die Firma wird einfach Gras über die Sache wachsen lassen, damit die Spielergemeinde den Blindgänger vergißt – sollte man meinen. Weit gefehlt: Viele Hersteller legen eine penetrante Hartnäckigkeit an den Tag, wenn es darum geht, ihre umsatzschwachen Titel als Budget auszuschlachten.



So kamen in letzter Zeit monatlich neue Compilations auf den Markt, deren Inhalt beinahe identisch ist – Gurke reiht sich an Gurke. Allein der Adventure-Flop Bazooka Sue kroch in wenigen Monaten auf drei unterschiedlichen Sammlungen wieder ans Tageslicht. Auch Wirtschaftssimulationen scheinen regelrechte Compilation-Stehaufmännchen zu sein. Längst totgeglaubte Gähn-Games vom Schlage eines Der Planer suchen uns im Monatstakt auf irgendeiner neuen Budget-Reihe heim. Spiele- und Compilation-Hersteller sollten ihre Marktstrategie besser noch mal überdenken. Denn Schund-Sammlungen verärgern nicht nur gutgläubige Käufer, sie machen nebenbei noch den Ruf der Computerspiele kaputt. Also, liebe Publisher, tut uns einen Gefallen: Laßt Spieleleichen in Frieden vermodern!

Christian Schmidt
Trainee



Diablo 2: Der Allzweck-Krieger vom Typ Paladin in einem der frisch eingerichteten Paläste.

Diablo 2

Blizzard hat für das Rollenspiel **Diablo 2** große Pläne. Die Entwickler wollen künftig keine »Palette Swaps« mehr verwenden, um beispielsweise einen Monstertyp mit unterschiedlichen Farbpaletten einzufärben. Statt dessen werden sämtliche Bestien eines Typs gleich aussehen, aber wie der Spieler mit individuellen Waffen und Rüstungen ausgestattet. Die Entwickler wollen so sicherstellen, daß beispielsweise in einem Trupp Skelette jeder der Knochenkrieger unterschiedlich aussieht und kämpft. Nach derzeitigem Stand steht **Diablo 2** im 2. Quartal '99 im Laden.

Info: Sierra, ☏ (06103) 99 40 40

Unreal Tournament

Epic MegaGames gibt weitere Details zum geplanten 3D-Actionspiel **Unreal Tournament** bekannt. Den Schwerpunkt legen die Entwickler auf den Mehrspieler-Modus. Solisten toben sich in Arenen gegen Strafgefangene des **Unreal**-Raumschiffs Vortex Rikers aus. Die computergesteuerten Bots sollen sich schlauer verhalten und ausgefuchste Vorgehensweisen nicht nur im Deathmatch beherrschen, sondern auch in Spielmodi wie Capture-the-Flag. Das Waffenarsenal wird komplett überarbeitet.

Info: GT Interactive, ☏ (01805) 25 43 91



Unreal Tournament: Die Gegner werden deutlich detaillierter.

Imperialismus 2

Die Strategie-Veteranen von SSI wollen wieder die Welt erobern. Rund eineinhalb Jahre nach dem globalen Strategiespiel **Imperialismus** soll im März '99 der Nachfolger **Imperialismus 2** erscheinen. Über 300 Jahre hinweg müssen Sie sich gegen fünf konkurrierende Reiche wirtschaftlich, diplomatisch und militärisch durchsetzen. Die Weltkarte soll künftig beim Missionsstart verdeckt sein. Politische Vermählungen, Pestwellen und Ungezieferplagen sollen für Überraschungsmomente sorgen.



Imperialismus 2: Die Grafik wird verbessert.

Info: Mindscape, ☏ (0208) 992 41 14

Civilization: Call to Power

Activisions Neuauflage von Sid Meiers genialem Klassiker **Civilization** nähert sich mit Riesenschritten der Vollendung; im März soll **Call to Power** fertig sein. Erstmals konnten wir eine weit fortgeschrittene Version anspielen. Was uns besonders gefiel: Neuerdings kann man bis zu neun Einheiten zu einer Armee zusammenstellen. Bei Schlachten entscheidet die Kombination aus Nah- und Fernkämpfern über den Sieg. Außerdem wird geschickt die vor Kriegen nötige Mobilmachung simuliert: Friedliche Staaten können die Militärausgaben stark reduzieren; allerdings haben dann die Truppen weniger Hitpoints. Das Erreichen der Sollstärke dauert bis zu vier Spielmonate. Auch das Handelssystem wird aufgepeppt. Mehrere Einheiten der gleichen Ware bringen überproportional viel Gewinn; ein Diamanten-Monopol beschert Ihnen also immense Reichtümer.

Info: Activision, ✆ (089) 96 11 88 50



Call to Power: Truppen lassen sich zu Armeen bündeln.

Planescape: Torment

Interplay plant ein weiteres Rollenspiel mit der **Baldur's Gate**-Engine. **Planescape: Torment** basiert auf dem gleichnamigen Addon für das **AD&D**-Papierrollenspiel und möchte sich an eine erwachsene Zielgruppe wenden. Sie übernehmen einen unsterblichen Charakter. Allerdings verliert er jedesmal, wenn er tödlich verwundet wird, seine Erinnerungen. Ihr Ziel ist es, mehr über Ihre Vergangenheit herauszufinden. Als Produzent fungiert der Deutsche Guido Henkel, der schon für die PC-Trilogie **Das Schwarze Auge** (Attic) verantwortlich zeichnete.

Info: Interplay, ✆ (0211) 523 22 22



Planescape: ungewöhnliches Rollenspiel vom Schwarze-Auge-Macher Guido Henkel.

Close Combat 3

Zum dritten Mal schickt Microsoft Kampftruppen in den Zweiten Weltkrieg. Im Echtzeit-Taktikspiel **Close Combat 3: The Russian Front** kämpfen Sie in Rußland und Deutschland. Das Truppenmanagement zwischen den Kämpfen soll deutlich an Bedeutung gewinnen. Errungene Prestigepunkten dürfen Sie in neue Männer, Anführer, Erfahrungs- oder Moralsteigerung investieren. Wichtigste neue Einheit wird der Kommandant sein. Er soll im nahen Umkreis seine Untergebenen sammeln oder anfeuern können. Microsoft peilt das Frühjahr '99 als Erscheinungsdatum an.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55

Tor von Afrika

Unter Beteiligung einiger **Battle Isle**-Entwickler produziert die Bochumer Firma Trinode derzeit **Tor von Afrika**. In dem Echtzeit-Strategiespiel scheuchen Sie Ihre Einheiten durch den Dschungel der Parallelwelt Terbium. Sie erkunden neue Gebiete, bekriegen sich mit Eingeborenen und Kolonialmächten, handeln und bauen Siedlungen auf. Trotz Echtzeit legen die Designer viel Wert darauf, daß **Tor von Afrika** nicht in hektischen Klickorgien ausarten, sondern sich vergleichsweise geruhsam spielen soll. Das Programm erscheint nach derzeitiger Planung im 1. Quartal '99.

Info: Trinode, www.trinode.de



Tor von Afrika: Strategie auf fernen Planeten.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Die Siedler 3
2	[2]	Anno 1602
3	[1]	Unreal
4	[3]	StarCraft
5	[4]	Need for Speed 3
6	NEU	Tomb Raider 3
7	[7]	Diablo
8	[8]	Commandos
9	[5]	C&C2: Alarmstufe Rot
10	[6]	Age of Empires
11	NEU	Nice 2
12	[13]	NHL 99
13	[12]	Tomb Raider 2
14	[14]	Frankreich 98
15	[10]	Grand Theft Auto
16	NEU	Fifa 99
17	[9]	Die Siedler 2
18	[15]	Jedi Knight
19	[11]	Dune 2000
20	NEU	Caesar 3

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News



Ultima 9: Als Avatar (links) tragen Sie bis zu zehn Rüstungsarten.

Ultima 9

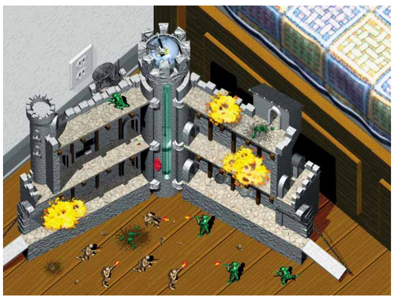
Einige vergleichen die dreijährige Entwicklung von **Ultima 9: Ascension** mit ihren Terminverschiebungen, Gerüchten um Garriott oder Weggängen von Designern bereits mit einer Seifenoper. Trotzdem nähert sich das Rollenspiel allmählich seiner Fertigstellung. Derzeit experimentieren die Entwickler bei Origin mit unterschiedlichen Kamerasystemen. Normalerweise sollen Sie dem Avatar von hinten über die Schulter blicken, wahlweise können Sie auch aus der Ich-Perspektive spielen.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Army Men 2

Die Infanterie nimmt die Küche ein, während das dritte Bataillon die Badewanne einkreist: Derartige Frontberichte gibt's demnächst in **Army Men 2.** Wieder tragen Sie Echtzeit-Schlachten mit Spielzeug-Soldaten aus, anders als im Vorgänger toben die allerdings durch »passende« Szenarios. Entsprechend soll Gefahr nicht nur vom Gegner, sondern auch von heißen Herdplatten oder der Toilettenspülung drohen. Wann der zweite Kunststoffkrieg ausbricht, steht noch nicht fest.

Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 00 33



Army Men 2: Plastikschlachten toben in der Spielzeugburg.

Mortyr

Als zeitreisenden Ex-Soldaten Sebastian Mortyr schickt Sie Interactive Magic aus dem Jahr 2060 in den Zweiten Weltkrieg. Im 3D-Actionspiel **Mortyr** sollen Sie eine hochgeheime Nazi-Waffe vernichten. Derzeit planen die Entwickler 20 Levels, darunter alte Burgen und Schlösser. Abgesehen von weitgehend korrekt nachgebauten Schießprügeln der damaligen Epoche werden Sie auch mit Hightech-Nachtsichtgeräten ausgestattet oder fliegen per Jetpack durch die Lüfte. Das Programm soll im Frühjahr '99 erscheinen.

Info: Interactive Magic, www.imagicgames.com

Hired Guns

Im 3D-Actionspiel **Hired Guns** haben Sie das Kommando über einen vierköpfigen Söldnertrupp. Ihre Leute haben unterschiedliche Fähigkeiten und müssen sich gegenseitig unterstützen. Zur Mannschaft gehören ein Waffenspezialist, ein Sanitäter, ein Späher sowie eine Computerhackerin, die sich wie bei **System Shock** in den Cyberspace einloggen kann. Für die Spielumgebung lizenzierte Hersteller Psygnosis die bewährte **Unreal**-Engine. Die Mietkrieger wollen noch im 1. Quartal '99 losschlagen.

Info: Psygnosis, ✆ (069) 66 54 34 00



Hired Guns: Unter anderem sollen Sie auf fernen Welten auch Raumschiffe kapern.

GameStar-Charts Januar Februar

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	92%
2	Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	89%
4	Fifa 99	Sportspiel	EA Sports	89%
5	Grim Fandango	Adventure	LucasArts	88%
6	Dark Project	Action-Adventure	Eidos	86%
7	NBA Life 99	Sportspiel	EA Sports	86%
8	World War 2 Fighters	Flugsimulation	Jane's	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	85%
10	Lords of Magic SE	Strategie	Sierra	85%
11	Heretic 2	Actionspiel	Raven Software	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	83%
13	Uprising 2	Actionspiel	Ubi Soft	82%
14	Turok 2	3D-Action	Acclaim	80%
15	Myth 2	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	79%
16	XGames Pro Boarder	Sportspiel	Electronic Arts	79%
17	Enemy Infestation	Echtzeit-Strategie	Ripcord Games	79%
18	Nascar Racing 99	Rennspiel	Papyrus	79%
19	Wargasm	3D-Action	DID	79%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	GT Interactive	77%

Die 20 besten PC-Spiele im Januar und Februar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 1/99 und 2/99.



Outcast: Ein wunderschön animiertes Voxel-Monster greift den Protragonisten Slade an.

Outcast

Nach einem halben Jahr weiterer Entwicklungszeit präsentierte Infogrames in der GameStar-Redaktion eine spielbare Version des Action-Adventures **Outcast**, die erstmals mehr als nur ein Grafikset enthielt. Das belgische Programmierteam Appeal hat inzwischen alle sechs Welten vollendet und die meisten Dialoge eingebaut. Die Landschaften sind mit mehr oder weniger freundlichen Bewohnern sowie monströsen Kreaturen in Saurier- oder Tigerform bevölkert. Held Slade läuft, schwimmt, kriecht und reitet ab März '99 durch eine Voxel-Welt, die ohne 3D-Beschleuniger auskommt. Viele Probleme soll er auf drei Arten lösen können: In **Doom**-Manier, mit strategischem Waffeneinsatz oder indirekt mit Köpfchen. Neu ist eine optionale Ich-Perspektive, die vor allem die Kämpfe erleichtert. Trotz der aufwendigen Grafik soll ein Pentium 233 MMX ausreichen.

Info: Infogrames, ✆ (06107) 945 145

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Tomb Raider 3
2	NEU	Die Siedler 3
3	NEU	Fifa 99
4	[5]	Anno 1602
5	[4]	Caesar 3
6	[1]	Railroad Tycoon 2
7	[3]	Need for Speed 3
8	[2]	Nice 2
9	[7]	Grim Fandango
10	NEU	Combat Flight Simulator
11	NEU	Gangsters
12	NEU	Populous 3
13	[6]	Racing Simulation 2
14	NEU	Delta Force
15	NEU	Fallout 2
16	[10]	NHL 99
17	[11]	Commandos
18	NEU	Trespasser
19	[-]	Flight Simulator
20	[-]	X-Files: The Game

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Die Völker

Allmählich nimmt Neos **Die Völker** Gestalt an. Die verlängerte Entwicklungszeit nutzten die österreichischen Entwickler vor allem dazu, die Grafik komplett zu überarbeiten. Herausgekommen sind inzwischen schmucke Bauten, die den Vergleich mit der Konkurrenz nicht zu scheuen brauchen. Spielerisch hat man die Balance in Richtung Aufbaustrategie verschoben, außerdem wird es drei Völker geben. Neu hinzugekommen sind die Amazonen, die sich in Kämpfen mit weiblichen Reizen Vorteile verschaffen.

Info: Infogrames, ✆ (06107) 945 145



Die Völker: Idyllische Spielewelt mit Aufbau-Elementen und (neuerdings) Amazonen.

Warzone 2100

Echtzeit-Strategie für Bastler will **Warzone 2100** bieten. Statt den Gegner mit vorgefertigten Einheiten zu überrollen, stellen Sie Ihre Truppen aus rund 400 verschiedenen 3D-Einzelteilen wie Torso, Waffensystem oder Rädern zusammen. Theoretisch sollen Sie rund 2.000 eigene Kampfroboter, Flugzeuge und Panzer kreieren können. Was Ihre Fähigkeiten zum Echtzeit-Daniel-Düsentrieb taugen, stellen Sie in drei geplanten Kampagnen fest. Dabei nutzen Sie meistens die gleiche Hauptbasis, dürfen die aber um neue Gebäude und Verteidigungssysteme erweitern. Das Programm soll im 1. Quartal '99 erscheinen.



Warzone 2100: selbstgebastelte Truppen beim Angriff.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Biosys

Das Render-Adventure **Biosys** versetzt Sie in eine ökologische Forschungsstation unter Glaskuppeln. Auf Ihrem Weg durch Savannen, Dschungel und Ozean stellen Sie fest, daß alles Leben abgestorben ist. Sie sollen herausfinden, was passiert ist. Um Hunger und Krankheiten Herr zu werden, müssen Sie Früchte und Kräuter sammeln.

Info: Take 2, www.take2games.com



Biosys: Trügerische Idylle in der Savanne – weil zuwenig Wasser zirkuliert, sterben Pflanzen.

Spiele News



TOCA 2: Heiße Rennen in wunderschönen Landschaften.

TOCA 2

Im Rennspiel **TOCA 2** flitzen Sie nicht mehr nur in Tourenwagen um die Wette, sondern dürfen auch in GT-Sportautos klettern. Zusätzlich zu den Touren-Strecken will Codemasters Überlandkurse mit Seen und Schlössern an der Seite einbauen. In einer ersten spielbaren Version zeigten sich deutliche Verbesserungen beim Fahrverhalten. Künftig reagieren die **TOCA 2**-Flitzer weniger empfindlich als im Vorgänger, sondern steuern sich eher weich und flüssig wie in **Colin McRae Rally**. Der Fahrspaß erscheint irgendwann im Frühjahr '99.

Info: Codemasters, ✆ (089) 23 03 51 88

South Park

»Oh my god, they killed Keny« lautet ein längst in den US-Sprachgebrauch eingegangenes Zitat aus der Zeichentrickserie **South Park**. Deren Helden Cartman, Terrance oder Stan wirken auf den ersten Blick knuddelig, haben es aber faustdick hinter den Lauschern. In dem gleichnamigen 3D-Actionspiel schalten Sie Aliens mit Toilettenpömpeln aus, erledigen durchgeknallte Spielzeuge mit faulen Eiern oder strecken Mitstreiter im Multiplayer-Modus per rektalem Kuhangriff nieder. Das Programm basiert auf der **Turok 2**-Grafikengine.

Info: Acclaim, ✆ (01805) 33 55 55



South Park: schräge Waffen, schräger Humor.

Silver

Außen **Final Fantasy**, innen Action-Strategie: Statt auf Rätseldichte oder Zwischenspielchen setzt **Silver** auf ein ausgefeiltes Kampfsystem. So kontrollieren Sie Ihr Schwert ähnlich wie in **Die by the Sword** mit der Maus; eine kreisförmige Bewegung auf dem Pad setzt das Programm zum Säbel-Rundumschlag um.

Info: Infogrames, ✆ (06107) 945 145



Silver: Rundum-Säbeln in dunklen Gassen.

Live Wire

Mit **Live Wire** will SCI das Spielprinzip des Klassikers **Quix** wiederbeleben: Auf einem 3D-Globus umfahren Sie mit einer **Pacman**-ähnlichen Spielfigur Quadrate. Wenn Sie alle vier Seiten touchiert haben, nimmt die Fläche Ihre Farbe an. Um den Level zu gewinnen, müssen Sie den gesamten Globus kolorieren. Dabei kämpfen Sie gegen bis zu acht menschliche oder künstliche Opponenten. PS

Info: THQ, ✆ (0231) 965 111



Live Wire: Fröhlich färben Sie Quadrate ein.

Technik News

Du, die Platte ist voll!

Ach, was waren wir jung und naiv, als sich vor gut sechs Jahren die ersten CD-ROM-Spiele ankündigten: »Wow, da spart man jede Menge Platz auf der Festplatte, wenn die Daten direkt von der CD kommen!« Heute will die Quest-for-Glory-5-Installationsroutine von mir wissen, ob ich nur geizige 465 oder erstrebenswerte 1035 Megabytes Festplattenplatz für dieses edle Spiel räumen möchte.



Als Angehöriger einer Generation, die einst 20-MByte-Festplatten wie den Heiligen Speichergral verehrte, muß mir so etwas obszön vorkommen. Daß ein Spiel ganze Gigabytes verdrückt, war vor ein paar Jahren noch undenkbar. Fans von 3D-Shootern sind es inzwischen längst gewöhnt, schon bei der Minimalinstallation halbe Partitionen opfern zu müssen. Richtig »schuld« an diesem Zustand ist niemand. Die grafisch ausgefeilten Spiele von heute verlangen einfach einen wahnwitzig hohen Datendurchschuß. Und würde man jedes Megabyte gemütlich von der CD zutzeln, ginge dabei der Spielfluß in die Knie. Denn jedes 40fach-Laufwerk ist ein Tempozwerg verglichen mit der Zugriffshurtigkeit moderner Harddisks.

Während Sie Ihre nächste 25-GByte-Zusatzplatte einschrauben, gibt es also eine neue Konspirationstheorie zu wälzen. Ist die Spieleindustrie neben den üblichen Men in Black von Intel und Microsoft auch durch Lobbyisten der Festplatten-Fabrikanten unterwandert?

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

3Dfx kauft STB

3Dfx, Hersteller der Voodoo- und Banshee-Chips, sucht sich ein weiteres Standbein im Markt. Die Verhandlungen mit dem Grafikkarten-Hersteller STB sind schon so weit fortgeschritten, daß die Übernahme bereits im März nächsten Jahres abgeschlossen sein könnte. Voraussetzung für die Fusion ist nur noch die Zustimmung der Aktionäre beider Firmen. Laut 3Dfx sollen erste eigene 3Dfx-Grafikkarten mit den Voodoo3-Chips im April 1999 auf den Markt kommen. Die bestehende STB-Produktlinie will man zunächst weiterführen, allerdings keine neuen Karten mit Bauteilen von Mitbewerbern produzieren. Schlechte Nachrichten für 3Dfx-Konkurrent Nvidia: STB war bislang der größte Abnehmer von Riva-TNT-Chips. Presseerklärungen zufolge hat der Deal einen Wert von 141 Millionen Dollar und soll per Aktientausch abgewickelt werden.

Info: 3Dfx, www.3dfx.com

Prozessor-Upgrade

Evergreen hat eine elegante Lösung zum Aufrüsten alter PCs vorgestellt. Die Eclipse ist eine normale PCI-Karte, auf der alle notwendigen Bausteine wie Prozessor und Speicher enthalten sind. Evergreen bietet seine Karten sowohl mit Pentium-II- als auch mit K6-2-Chips an. In Deutschland sollen sie von Januar an zu Preisen ab 800 Mark erhältlich sein.

Info: Evergreen, www.evertech.com



Evergreen Eclipse: unkompliziertes Aufrüsten älterer Rechner.

999-Mark-PC

1&1 bietet ab Januar ihren Compaq Presario (mit auf 333 MHz getaktetem K6-2, 32 MByte und 15-Zoll-Monitor) für 999 Mark an. Das Gerät wird als Internet-PC vermarktet und nur im Paket mit einem Internetanschluß verkauft: Sie müssen beim Kauf einen Zweijahres-Vertrag mit der Provider-Tochter von 1&1 abschließen. Die Konditionen sind ziemlich happig – knapp 30 Mark



Der supergünstige Internet-PC von 1&1 ist der wohl erste Rechner mit Providerzwang.

Grundgebühr, nur zwei Freistunden, jede weitere Online-Stunde kostet 3 Mark. Bei 50 Mark Grundgebühr erhalten Sie immerhin 30 Freistunden. Zum Vergleich: Lokale Provider bieten schon ab 30 Mark Zugänge mit unbegrenzter Stundenzahl an. Wenn man von der 30-Mark-Grundgebühr ausgeht, fallen während der zweijährigen Vertragslaufzeit feste Kosten von rund 700 Mark an, die Sie zum Kaufpreis addieren müssen. Ein Modem ist in der Konfiguration übrigens nicht enthalten – dafür werden noch einmal 100 Mark fällig. Insgesamt ist der PC zwar keine Mogelpackung, aber auch kein echtes Schnäppchen.

Info: 1&1, ☎ (01805) 67 28 27, www.internetpc.de

Intel verliert Marktanteile

Für den Quasi-Monopolisten Intel zeichnet sich im dritten Quartal Intel ein Verlust von Marktanteilen im Billigchip-Markt ab. Laut einer Studie des Infodienstes IDC sinkt dadurch Intels Anteil am Gesamtkuchen von 86,2 auf 76,3 Prozent. Kein Grund zum Weinen: Nichtsdestotrotz hat die Firma im letzten Quartal einen Rekordgewinn verzeichnet.

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30

Internet pauschal

Bei der Telefongesellschaft Mobilcom können Sie ab dem 23. Dezember für 77 Mark pro Monat pauschal im Internet surfen. Telefon- und Zugangsgebühren sind im Preis komplett enthalten. Der Tarif gilt zwischen 19 und 7 Uhr an Werktagen und durchgängig am Wochenende. Das Angebot dürfte hauptsächlich für Leute lohnend sein, die pro Tag mehr als eine Stunde online sind.

Info: Mobilcom, ☎ (01805) 19 19 19

Intel Katmai

Der Nachfolger des **Pentium II** steht bereits auf der Matte. Ab dem 1. März 1999 soll er erhältlich sein: Der **Katmai** (Arbeitstitel) läuft auf herkömmlichen Mainboards mit Slot1-Sockel und BX-Chipsatz. Wichtigste Neuerung ist der KNI-Befehlssatz (Katmai New Instructions), der nicht nur 3D-Routinen besser unterstützen soll als MMX, sondern auch Befehle für MPEG2-Encoding in Echtzeit bereitstellt. Technisches Highlight des neuen Prozessors sind die acht 128 Bit breiten Fließkomma-Register, die bei 3D-Berechnungen für einen kräftigen Leistungsschub sorgen sollen. Insgesamt 72 neue Instruktionen, die bereits jetzt von Windows 98 unterstützt werden, wird der neue Befehlssatz haben. Der Katmai erscheint zuerst in Versionen mit 450 MHz und 500 MHz, die Preise stehen noch nicht fest.

Info: Intel, ✆ (089) 99 14 30

Wirbel um Rio

Um Diamonds MP3-Player **Rio** (wir berichteten in Heft 1/99) gab es einigen Wirbel: Die Lobby der US-Musikindustrie klagte, weil sie massenhaft Raubkopien von Musikstücken aus dem Internet befürchtet. Das Bundesgericht lehnte den geforderten Auslieferungsstopp ab. Begründung: Der Rio sei ein Abspiel-, kein Aufnahmegerät. Mittlerweile hat übrigens Samsung ein Konkurrenzprodukt angekündigt. Der **Yepp** soll ähnliche Funktionen zum gleichen Preis (etwa 400 Mark) bieten, dabei aber nur so groß wie eine Kreditkarte sein.

Derweil läuft schon der Gegenangriff: Die Plattenindustrie will ein Standardformat etablieren, mit dem sich Musikdateien zwar laden und abspielen, aber nicht mehr kopieren lassen. Sony und Creative Labs arbeiten daher derzeit an einem MP3-Nachfolger, dem MP4.

Info: Diamond, www.diamondmm.de



Darf nun doch ausgeliefert werden: Der Diamond Rio.

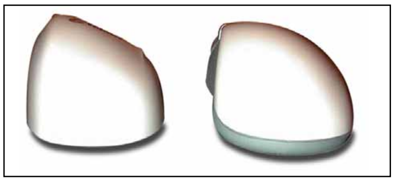


Der MP3-Spieler Yepp von Samsung ist nur so groß wie eine Kreditkarte.

Microsoft wird verklagt

Die Gates-Firma kommt aus den Schlagzeilen nicht heraus. Der Keyboard-Hersteller Goldtouch beschuldigt Microsoft, die ergonomische **Intellimouse Pro** sei bei der **Goldtouch-Maus** (Typbez.) abgekupfert. Laut Präsident Mark Goldstein hat Microsoft angeblich ein Treffen dazu benutzt, sich Informationen zu verschaffen. Auf deren Grundlage sei dann das Design der **Intellimouse Pro** entwickelt worden. Goldtouch hat Anklage wegen Diebstahl von Betriebsgeheimnissen, Patentverletzungen und Betrug erhoben.

Info: Goldtouch, www.goldtouch.com



Mit diesem Foto hofft Goldtouch, die Ähnlichkeit zwischen Microsofts Intellimouse Pro (rechts) und der Goldtouch-Maus zu beweisen.

Neue Festplatten von IBM

IBM stößt im ersten Quartal 1999 mit zwei neuen Festplatten in bisher unerreichte Dimensionen vor. Die beiden Ultra-ATA66-Platten werden 22 sowie 25 GByte Daten fassen können. Sie verfügen über 2 MByte Cache bei einer mittleren Zugriffszeit von 9 Millisekunden. Die Preise für die beiden Speichermonster stehen noch nicht fest.

Info: IBM, www.ibm.com



Nie wieder Platzprobleme: Auf die IBM Deskstar 25GP passen 25 GByte Daten.

Schneller brennen

Unsere Referenz unter den CD-Recordern, der **CD-R55S** von Teac, erhält Konkurrenz aus dem eigenen Haus: Das Nachfolgemodell **CD-R56S** kann Informationen mit sechsfacher Geschwindigkeit auf die Silberscheiben brennen. Beim Lesen von Daten soll es das Niveau eines 24fach-Laufwerks erreichen. Zum Lieferumfang gehört Win-on-CD 3.5.



Neue Brenner braucht das Land: der Plexwriter 8/20.

Das Gerät bietet Teac für rund 900 Mark (für die interne Version) an.

Die belgische Firma Plextor hat ein noch schnelleres Modell im Programm: Der **Plexwriter 8/20** schreibt laut Hersteller mit achtfacher und liest mit 20facher Geschwindigkeit. Der Preis für die interne Variante wird vermutlich bei knapp über 1.000 Mark liegen.

Info: Teac, ✆ (0611) 71 58 54
Plextor, www.plextor.be

Terratec TV

Soundkarten-Hersteller Terratec bringt Fernsehen auf Ihren Monitor. Die Tunerkarte **TerraTV+** unterstützt die Intercast-Technologie, bei der Sie mit dem Fernsehsignal ausgewählte Internet-Inhalte empfangen können. Weiterhin bietet sie eine Capture-Funktion und zeigt sich kontaktfreudig: Sie verfügt über einen Antennenanschluß, Videokamera-Eingang und eine SVHS-Buchse. Die Videobearbeitungs-Software **Video Studio 3.0** liegt der Packung bei. Die **TerraTV+** ist zum Preis von knapp 230 Mark bereits erhältlich.

Info: Terratec, ✆ (02157) 81 790 GUN



Die TV-Tuner Karte TerraTV bietet eine komfortable Ausstattung.

Rollenspiel von den Descent-Machern

Summoner

Ein Kobold für die Hausarbeit, ein Dämon als Wachhund – Beschwörer könnten es so einfach haben, gäbe es da nicht eine Welt zu retten.



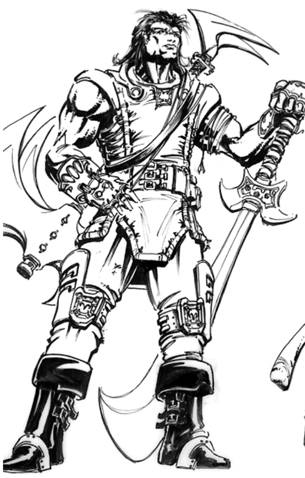
Unsere beiden Helden erkunden bei Nacht die gut beleuchtete Fantasy-Metropole.



Flece (Diebin)



Joseph (Beschwörer)



Jekhar (Krieger)



Rosalind (Magierin)



Die Grafikengine erlaubt ungewöhnliche Kameraperspektiven.



Ihre Mannen verhauen einen Golem.

Einst gehörten sie zu Parallax, doch ein Teil der **Descent**-Macher spaltete sich ab und gründete das Softwarehaus Volition. Ihr erstes Werk war das Weltraum-Spektakel **Freespace**. Zur Zeit arbeiten die Jungs eifrig an dem Fantasy-Rollenspiel **Summoner**, das vor allem grafisch Akzente setzen soll.

Die Geister, die ich rief

Magie ist schön, aber Beschwörungen sind noch besser: Die rar gesäten Summoner der Fantasy-Welt Medeva rufen mit einem Fingerschnippen handfeste Teufel ins Diesseits. Joseph, ein armer Bauernbursche, besitzt seit seiner Geburt jene Gabe – und hat schlechte Erfahrungen gemacht. Um sein Dorf vor einfallenden Horden zu schützen, beschwor er als Junge einen Dämonen, der prompt die ganze Siedlung in Schutt und Asche legte. Jahre später ziehen Sie in der Haut des zweifelnden Joseph los, um Medeva von eben jenem Ungeheuer zu befreien. Ihre Mitstreiter sind alles andere als gute Freunde: Der Krieger Jekhar will sich an Joseph für den Tod seiner Eltern rächen, die Magierin Rosalind ist eifersüchtig auf seine Kräfte, und die Diebin Flece gilt als verschlagene Täuscherin – beste Voraussetzungen also für turbulente Rollenspiel-Abenteuer.

Modernstes Mittelalter

Die Fantasy-Welt von **Summoner** soll besonders stimmungsvoll aussehen; deshalb bastelt Volition an einer leistungsstarken 3D-Engine. Die frei bewegliche Kamera will für abwechslungsreiche Perspektiven sorgen – ob dramatische Nahaufnahme während der Kämpfe oder übersichtliche Vogelperspektive beim Erforschen. Für die Zaubersprüche und Beschwörungen verspricht Volition besonders spektakuläre Lichteffekte. Die Geschichte wird nicht mit Zwischensequenzen, sondern in der Spielgrafik erzählt. CS

Summoner

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Volition
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Christian Schmidt: »Die Pracht moderner 3D-Grafik hält endlich auch bei Rollenspielen Einzug. Summoner sieht schon jetzt sehr gut aus und besitzt eine äußerst vielversprechende Hintergrundgeschichte.«



Der Turm von Babel

Indiana Jones 5

Der Mann mit der Peitsche kehrt auf den Bildschirm zurück. Mit geballter 3D-Action und kniffligen Rätseln will er Eidos' Lara das Fürchten lehren.

Sie haben viel gemeinsam und dennoch trennen sie Welten: Indiana Jones und Lara Croft gehören beide zu den Medien-Superstars. Beide sind Archäologen, beide stets auf der Jagd nach dem Abenteuer, und beide sind die Helden erfolgreicher Computerspiele. Doch während Indy von George Lucas für die Kinoleinwand erschaffen wurde, und die Computerspiele praktisch nur Nebenprodukte sind, startete Core Design Laras Karriere auf Konsole und PC; der geplante abendfüllende Lara-Streifen hat noch nicht mal ein Drehbuch. Nachdem Indy der Polygon-Schönheit aus England einige Jahre kampflos das Action-Adventure-Feld überlassen hat, setzt er nun zum Gegenangriff an. Im Action-Adventure **Indiana Jones und der Turm von Babel** steuern Sie den Doktor erstmals Lara-like in 3D und bekämpfen böse Sowjets im Jahre 1947. Doch bis zu dem mit allen technischen Finessen gespickten 3D-Epos war es ein langer Weg.

Am Anfang war der Hund

Glaubt man der Legende, entstand die Idee um den smarten Grabräuber Ende der siebziger Jahre an einem Strand in Kalifornien. George Lucas und Steven Spielberg grübelten über neue Filmprojekte, während Lucas' Hund Indiana am Strand herumtollte. Der Rest ist Geschichte: Im Jahr 1981 kam der erste Streifen um den Star-Archäologen und Grabräuber mit dem Titel **Jäger des verlorenen Schatzes** in die Kinos und mauserte sich zum Kassenschlager. Hut und Peitsche sollten Indys Markenzeichen werden. Anfang der achtziger Jahre waren Heimcomputer noch nicht sonderlich verbreitet. Deshalb erschien die erste Spieleumsetzung unter dem US-Filmtitel **Raiders of the lost Arc** für das Atari 2600 VCS. Viel mehr als bunte, bewegte Klötzchen, die nicht minder grobe Artefakte aufsammelten, gab es nicht zu sehen. Dazu trötete etwas »Musik« aus dem hoff-



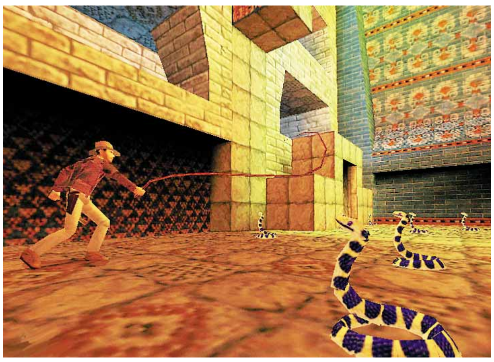
Bei dieser rasanten Lorenfahrt müssen Sie geschickt den Salven Ihrer Widersacher (hinten) ausweichen.

nungslos überlasteten Soundchip. Dennoch war es eines der allerersten Action-Adventures überhaupt.

Der Tempel des Todes

Drei Jahre ließen sich Spielberg und Lucas Zeit, bevor sie 1984 mit **Indiana Jones und der Tempel des Todes** den Erfolg des Vorgängers sogar noch überboten. Daran konnte auch ein Mahnwort von Günther Grass, der den Film »rassistisch« nannte, nichts ändern. Gleichzeitig mit dem deutschen Kinostart stürmte Indy auch die Spielhallen. **Indiana Jones and the Temple of Doom** war nur locker an einige Schlüsselszenen aus dem Film angelehnt. So durften Sie die spektakuläre Lorenfahrt in 2D nacherleben, oder die versklavten Kinder mittels Peitschenhieben vor ihren Peinigern retten. Zumindest der opulente Soundtrack reichte dabei an die Qualität des Originals heran.





Die Peitsche ist Indys Lieblingswaffe: oben im Film (Indiana Jones und der Tempel des Todes), unten im Spiel.

Der letzte Kreuzzug

Für viele Fans der beste Indy-Film ist **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug**. Vor allem Sean Connery als Indys schrulliger Vater konnte Kritiker und Fans überzeugen. Das Erscheinungsjahr 1989 markiert auch den wirklichen Start der Vermarktung im Computergeschäft. George Lucas war einige Jahre zuvor sehr erfolgreich mit seiner Firma Lucasfilm Entertainment (heute LucasArts) ins Spielesegment eingestiegen. Was lag näher, als seinen Helden auch auf das boomende Medium umzusetzen. Gleich zwei Spiele wanderten damals unter dem Namen **Indiana Jones and the last Crusade** in die Händlerregale. Eins stammte von Lucasfilm, war ein klassisches Adventure und folgte weitestgehend der Filmhandlung. Kleine Actioneinlagen, in denen sich Indy mit Nazi-Schergen prügelte, lockerten die Rätsel auf. Das vom Eidos-Urvater U.S. Gold vertriebene Actionspiel dagegen stammte von einem englischen Team, war grottenschlecht und ist deshalb zu Recht dem Vergessen anheim gefallen. Ebenfalls in den Annalen der Computerhistorie verschollen ist ein 1987 erschienenes Textadventure namens **Indiana Jones and the Revenge of the Ancients**, das ausschließlich in den USA von Mindscape vertrieben wurde.

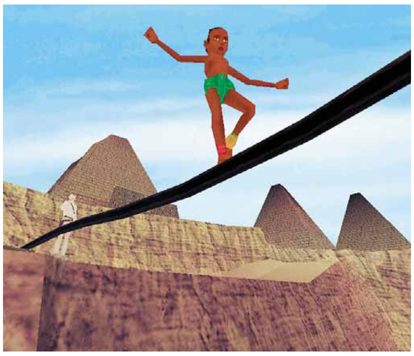
Knobeln mit Sophia

Damit endet das Leinwanddasein des Doktor Jones bis zum heutigen Tage. Doch das Highlight seiner Computerkarriere stand noch bevor. Denn 1991 entschloß sich LucasArts, erneut ein Adventure um Ihren Grabräuber mit Doktorhut zu entwickeln. Da keine Vorlage existierte, beauftragte man den Hollywood-erfahrenen Hal Barwood mit der Projekleitung. Der hatte bereits das Drehbuch für Spielbergs zweite Regiearbeit **Sugarland Express** (1974) geliefert. Heraus kam dabei das bislang beste Indiana Jones-Spiel überhaupt: **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Indy trifft hier auf seine alte Freundin Sophia Hapgood. Gemeinsam lösen Sie das Geheimnis



Verbirgt dieser steinerne Götze einen Hinweis auf die unselige Dimensions-Maschine?

um das versunkene Atlantis. Wie schon im Vorgängerspiel durfte Indy auch hier die Fäuste fliegen lassen. Allerdings konnten Sie diesmal zwischen drei Lösungswegen wählen: Im Team mit Sophia, allein unter Einsatz der Fäuste oder immer noch solo, aber rätsellastiger. Die drei Wege waren sehr unterschiedlich, um wirklich alles zu sehen, mußten Sie jeden Modus durchspielen. In Kombination mit den kniffligen, aber niemals unfairen Rätseln stellt **The Fate of Atlantis** bis heute einen echten Klassiker des Adventure-Genres dar. Dieser Status blieb den 1996 erschienenen, sterbenslangweiligen **Desktop Adventures** dagegen zu Recht verwehrt.



Nach etwas gutem Zureden erledigt der kleine Ägypter den gefährlichen Seiltanz für Sie.

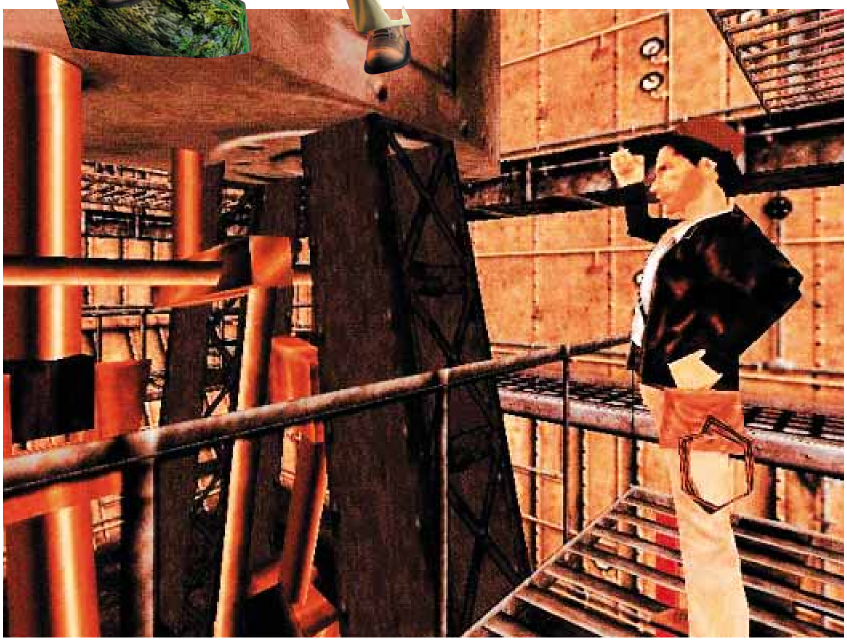


Gewagte Raftingtouren über Felsen gehören zum Alltag eines Star-Archäologen.

Die Legende kehrt zurück

Derzeit spekuliert alle Welt über einen vierten Indy-Film. Zeitweilig schlugen die Wogen hoch, als gefälschte Drehbücher im Internet auftauchten. Angeheizt wurde die Diskussion immer wieder durch Statements von Lucas, Spielberg und Ford, die alle drei eine Fortsetzung nicht ausgeschlossen. Lucasfilm widerspricht aber hartnäckig allen Gerüchten. Von diesen Spekulationen ebenfalls betroffen ist der neueste PC-Titel **Indiana Jones and the Infernal Machine**, der auf Deutsch den wenig spektakulären Titel **Indiana Jones und der Turm von Babel** trägt. Denn die Story sollte angeblich die Vorlage für den Film liefern. Dieses Gerücht wurde zwar dementiert, hollywoodreif ist die verwegene Geschichte aber allemal.





Zwischendurch erwarten unseren mutigen Helden immer wieder mechanische Knobeleinlagen.

Turm von Babel

Man schreibt das Jahr 1947, der kalte Krieg ist bereits im vollen Gange. Indy hat mittlerweile seine Peitsche an den Nagel gehängt und widmet sich nur noch der akademischen Forschungsarbeit. Da schneit seine alte Flamme Sophia Hapgood in sein Büro, die inzwischen Karriere beim CIA gemacht hat. Von ihr erfährt Indy, daß die Russen gerade mit Vehemenz daran arbeiten, den legendären Turm von Babel auszugraben. Damit nicht genug, haben die Sowjets ein Teil einer uralten Maschine entdeckt, die einer finsteren Gottheit den Zugang zu unserer Welt ermöglichen könnte. Noch fehlen den skrupellosen Kommunisten fünf weitere Teile – klar, daß Indy sich aufmacht, genau diese fünf Artefakte zu bergen.



Mit Hängebrücken kennt sich Indy bereits seit dem zweiten Kinofilm gut aus.

Volle 3D-Power

Schicke 3D-Grafik, rasante Action und knifflige Rätsel sollen den Spieler, wenn es nach dem Willen von Producer Hal Barwood geht, ebenso stark faszinieren wie die berühmten Filme. Dazu wurde die aus **Jedi Knight** bekannte 3D-Engine entrümpelt und komplett umgeschrieben. Rund 80 Prozent des Quellcodes änderten die LucasArtisten, um den Mann mit der Peitsche stilvoll in Szene zu setzen. Bereits in einer sehr frühen Entwicklungsphase (Mitte 1997) entschloß man sich dazu, ausschließlich auf Hardware-Beschleunigung zu setzen und das leidige

Software-Rendering über Bord zu kippen. Dadurch wurde die Limitierung auf eine feste Anzahl von Räumen pro Level aufgehoben, erheblich komplexer aufgebaute Szenarios sind die Folge. Außerdem ermöglicht das neue System den Grafikern, die ganze Spielwelt mit Texturen von 16 Bit Farbtiefe zu veredeln. Mußte **Jedi Knight** noch mit 256 Farben auskommen, so erstrahlt Indiana Jones nun in Highcolor-Optik. All diese Grafikpracht soll eingesetzt werden, um der Film-Atmosphäre nahezukommen. Urplötzliche Schwenks und schwindelerregende Blicke in die Tiefe werden gut getimt eingesetzt, damit die Präsentation der Action im Spiel gerecht wird.




Im Film (links, Jäger des verlorenen Schatzes) und im Spiel (rechts) setz Indy auf schummriges Licht bei der Arbeit.

Mit Zippo und Kalaschnikow

17 Levels lang kämpfen Sie sich mit Indy und viel Geschick kreuz und quer über den Globus. Von Utah führt ihn sein Weg über Babylon, Kasachstan, die Philippinen und Mexiko bis in die verschollen geglaubten Minen des Königs Salomon. Immer mit dabei seine Peitsche, ein stets geladener Revolver und ein Zippo-Feuerzeug, das Licht ins Dunkel der Levels bringt. Vor allem seiner Peitsche kommt besondere Bedeutung zu, lassen sich doch damit bequem Abgründe überbrücken, Gegner eliminieren oder Waffen aus des Feindes Hand erbeuten. Dadurch kommt Indy sogar in den Besitz einer Kalaschnikow. Sobald er ein Maschinenteil gefunden hat, verfügt Indiana über mystische Fähigkeiten. Wenn er eins der Artefakte einsetzt, kann er über Abgründe schweben oder mit Energiestrahlen schießen. Zentraler Punkt bei der Jagd nach den verlorenen Maschinenteilen ist das Jones'sche Domizil in Utah. Nachdem Sie diesen Spielabschnitt das erste Mal gelöst haben, sollten Sie immer wieder dorthin zurückkehren. Denn dort finden sich stets ein paar Medikits und Power-ups, die den gestreßten Archäologen wieder in Form bringen.



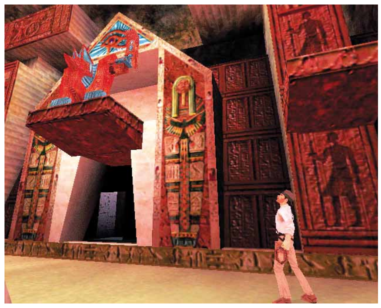
Haie, Skorpione und König Salomon

Kämpfe mit Pistolen, Machete oder Peitsche allein reichen aber nicht aus, damit Sie und Indy die einzelnen Levels erfolgreich lösen können. Auch rasante Verfolgungsjagden in einem Jeep oder halsbrecherische Schlauchboot-Touren müssen Sie mit Geschick meistern. Manchmal sind Rätsel mit Actioneinlagen verknüpft. So dürfen Sie zum Beispiel die berühmte Lorenfahrt durch König Salomons Minen nur dann absolvieren, wenn Sie zuvor auf einem Schaltplan die richtigen Weichen gestellt haben. Daneben erwarten Sie nicht nur zahllose Schergen der Sowjetmacht, sondern auch Haie, Skorpione, Schlangendämonen und schließlich die düstere Gottheit aus einer anderen Dimension.

Damit Sie unterwegs nicht den Überblick verlieren, können Sie jederzeit eine Karte des jeweiligen Levels aufrufen. Ein Pfeil weist Ihnen darauf den Weg zum nächsten Hotspot. Allerdings verrät er Ihnen nicht, wie Sie dahin kommen. Außerdem büßen Sie jedesmal ein paar Indy-Punkte ein, wenn Sie sich auf diese Art und Weise helfen lassen. Wer die volle Punktzahl erreichen will, muß ganz ohne Hilfe durchkommen.

Deutsch deluxe

Neben Action und Rätseln ist die Kommunikation äußerst wichtig. Auf der Suche nach den fünf Artefakten trifft Indy über 40 Charaktere, die oft ebenso mitteilsam sind wie typische Talkshow-Gäste. Manche Gegenstände erhält Doktor Jones erst, wenn er sein Gegenüber in Multiplechoice-Gesprächen überredet hat. Damit auch hierzulande kein Detail der Handlung im amerikanischen Slang verlorengeht, laufen derzeit aufwendige Lokalisierungsarbeiten beim deutschen Distributor THQ. Wie schon bei **Grim Fandango** konnten die rührigen Übersetzer einen prominenten Sprecher für die Hauptrolle gewinnen. Niemand anders als Wolfgang Pampel, die bekannte deutsche Synchronstimme von Harrison Ford, wird Indiana Jones zum gewohnt guten Ton verhelfen. MIC



Das finstere Tor läßt nichts Gutes erahnen.

Indiana Jones 5

Genre: Action-Adventure | Hersteller: LucasArts
Termin: März '99 | Ersteindruck: Sehr gut

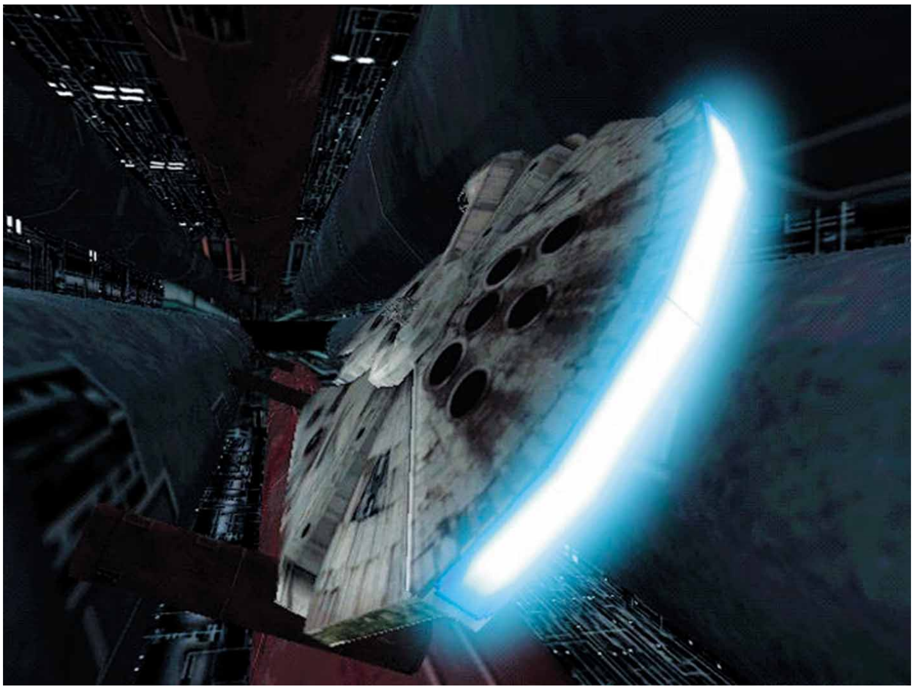
Mick Schnelle: »Die Grafik hält locker mit Tomb Raider 3 mit, und die Story ist wesentlich ausgefeilter. Nur vom Rätseldesign war bislang nur sehr wenig zu sehen. Von Hal Barwood stammen aber auch die meisten Puzzles in Fate of Atlantis – und die gehören immer noch zu den besten des gesamten Adventure-Genres.«

Neue Facts zum Rebellen-Flieger

Star Wars X-Wing Alliance

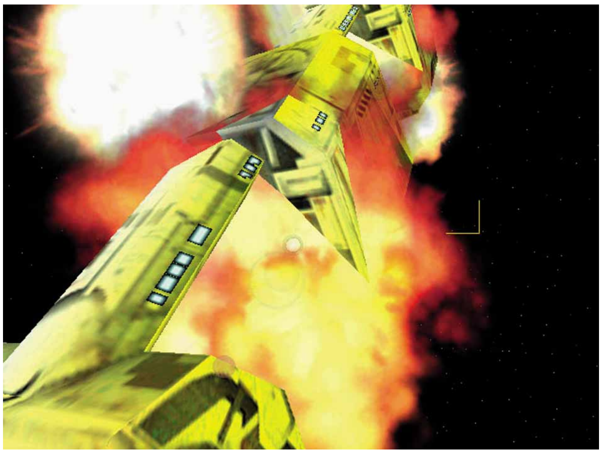


Wieder sucht die Rebellenallianz Piloten-Nachwuchs, und diesmal dürfen Sie neben den üblichen Buchstaben-Flüglern endlich auch den Rasenden Falken fliegen.



Erstmals in einem PC-Spiel geht es im Rasenden Falken gegen Darth Vaders Todesstern.

Wollen Sie wie Han Solo sein? Als verwegener Schmuggler mit Wookie-Anhang im Rasenden Falken durchs All düsen? Dann haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte zuerst: Den Wookie müssen Sie sich abschminken. Die gute: Immerhin dürfen Sie im Weltraumspiel X-Wing Alliance einen Jungschmuggler verkörpern und am Ende sogar mit Han Solos berühmten Frachter den Todesstern angreifen.



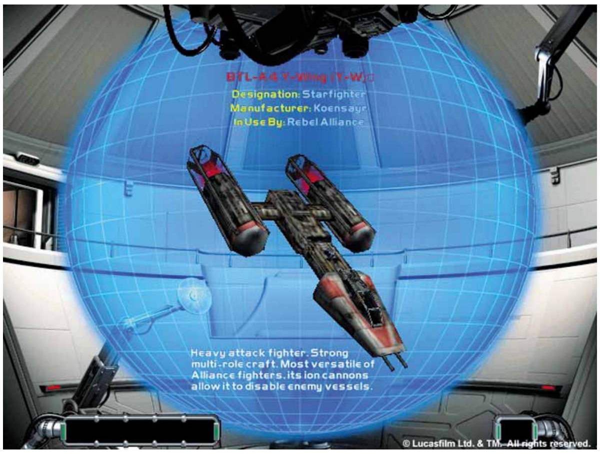
Die überarbeitete Engine soll jetzt deutlich hübschere Explosionen zustande bringen.

Krieg der Clans

Es ist eine schwere Zeit für die Allianz. Gerade hat das übermächtige Imperium den Rebellen-Stützpunkt auf dem Eisplaneten Hoth eingeschmolzen. In den Kriegswirren geraten zwei verfeindete Familien zwischen die Fronten: Die Ozzameen und Ihre Todfeinde, die Viraxo. Beide Clans betreiben neben legalen Weltraumspeditionen im Nebenberuf Schmuggel und geraten sich zuweilen schwer ins Gehege. Obwohl Sie als Angehöriger der Ozzameen eigentlich mit dem großen Krieg nichts am Hut haben, stellt sich irgendwann die Frage: Sollen Sie sich der Rebellion anschließen oder nicht? Die beiden Stränge der Geschichte, Sternenkrieg und Clan-Scharmützel, laufen zunächst parallel und vermengen sich immer mehr, wenn Sie zu den Rebellen überlaufen. Auf dem Höhepunkt werden Sie schließlich auf Seiten der Allianz an der Schlacht um Endor teilnehmen. Die Story erstreckt sich über 50 Missionen in acht Kapiteln, wobei etwa zwei Drittel der Einsätze militärischer und der Rest »familiärer« Natur sein soll.



Neuerdings dürfen Sie auch aus Geschützkanzeln TIEs bekämpfen.



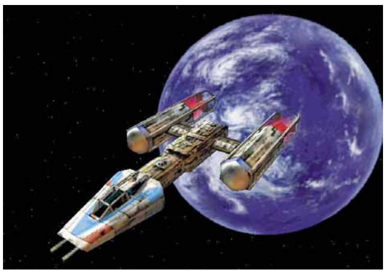
Im Basiscomputer können Sie sich alle Schiffe anschauen.

Rasender Falke

Sie steuern **X-Wing Alliance** aus der Cockpit-Perspektive eines X-Wing, Y-Wing, B-Wing, A-Wing oder Z-95. Als besonderes Schmankerl sollen Sie anfangs auch einen corellianischen Frachter Ihrer Familie und später Han Solos Rasenden Falken fliegen. Gerüchte, daß Sie auch auf dem Pilotensitz der Slave 1 von Boba Fett Platz nehmen dürfen, werden sich allerdings wohl nicht bestätigen. Der geplante Aufbau der Einsätze hört sich bereits jetzt sehr spannend an. Jede der umfangreichen Missionen spielt in vier Sektoren, zwischen denen Sie per Hypersprung beliebig hin- und herspringen dürfen. Das könnte beispielsweise so aussehen: Sie schippern Schmuggelgut von Planet A nach B, holen sich den wohlverdienten Lohn an der Raumstation C ab und geraten auf dem Heimweg am Asteroidenfeld D in einen Hinterhalt von übelmeinenden Viraxo-Schergen. Da Sie eine Heimatbasis haben, wird es auch möglich sein, mitten in der Mission zu landen und das Schiff zu wechseln. Im Dienste der Rebellion ist die Basis eine Raumstation; Familienangelegenheiten regeln Sie von Papas Calamari-Kreuzer aus. Viele Einsätze werden Ihnen auch die Wahl lassen, ob Sie etwa einen Bomberangriff gegen eine imperiale Frachterflotte durchziehen oder unterwegs einem Hilferuf Ihrer Schwester nachgehen. Lehnen Sie letzteres ab, erhalten Sie irgendwann Meldung, wie die Sache ohne Ihre Mitwirkung ausgegangen ist. So soll der Eindruck eines lebendigen Universums vermittelt werden.



Das Cockpit kann ausgeblendet werden. Hier sehen Sie nur noch die nötigsten Anzeigen.



In der Außenansicht schauen die Jäger (wie dieser Y-Wing) sehr detailliert aus.

Engine verdoppelt

Der Grafik liegt die angejahrte Engine von **X-Wing vs. TIE Fighter** zugrunde. LucasArts hat diese runderneuert, es bleibt jedoch fraglich, ob sie die Qualität eines **Freespace** oder **Prophecy** erreichen kann. Immerhin sollen nun doppelt soviel Objekte wie bisher gleichzeitig dargestellt werden, was die Designer nicht nur für ausufernde Schlachten nutzen wollen: Die Darstellung soll wesentlich realistischer anmuten. In einer Enterszene werden Sie gar den schwerelosen Flug winziger Sturmtruppen von einem Schiff zum anderen beobachten. Wenn Sie an einem Dock vorbeijagen, können Sie Kreuzer sehen, die dort gerade repariert werden. Vorberechnete Ingame-Sequenzen wie diese sollen häufig vorkommen.

Mit Luke am Flügel

Bereits bei den Vorgängern hat die K.I. der Wingmen und ihre Koordination sehr ordentlich funktioniert. Laut LucasArts soll die Bedienung noch weit intuitiver werden und ähnlich wie **Battlezone** mit gestaffelten Menüs arbeiten. In mindestens einer Mission wird übrigens ein Jungspund namens Luke Skywalker als Ihr Flügelmann mit in den Krieg ziehen. Zusätzlich zu den Geschwaderbrüdern steht Ihnen ein Co-Pilot mit Rat und Tat zur Seite. Dabei soll es sich um einen sarkastischen Droiden handeln, der auch mal einen flotten Spruch von Stapel läßt.

Übrigens werden auch Multiplayer-Jünger nicht zu kurz kommen. Zwar sind im Spiel nur zehn bis 15 Mehrspieler-Missionen enthalten, mit dem eingebauten Editor sollen sich jedoch rasch Instant-Einsätze erstellen lassen. GUN

Ahnengalerie

Jahr	Titel
1993	X-Wing
1993	B-Wing (Addon)
1993	A-Wing (Addon)
1994	TIE Fighter
1995	Defender of the Empire (Addon)
1996	TIE Fighter CD
1997	X-Wing vs. TIE Fighter
1997	Balance of Power (Addon)

Star Wars: X-Wing Alliance

Genre: Weltraumspiel — Hersteller: LucasArts
Termin: 1. Quartal '99 — Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »LucasArts müht sich tapfer, dem bereits schwer ausgeschlachteten Star-Wars-Universum noch eine neue Seite abzuringen. Tatsächlich hört sich die neue Story sehr interessant an – und den Milchbubi Luke wollte ich schon immer mal herumkommandieren.«

Rollenspiel mit Überraschungen

Lands of Lore 3

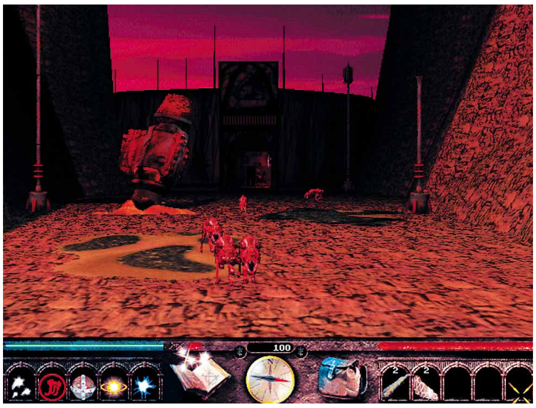


Ohne Seele, aber mit neuen Freunden ziehen Sie demnächst durch Fantasy-Lande und einen verfallenen Nod-Tempel.

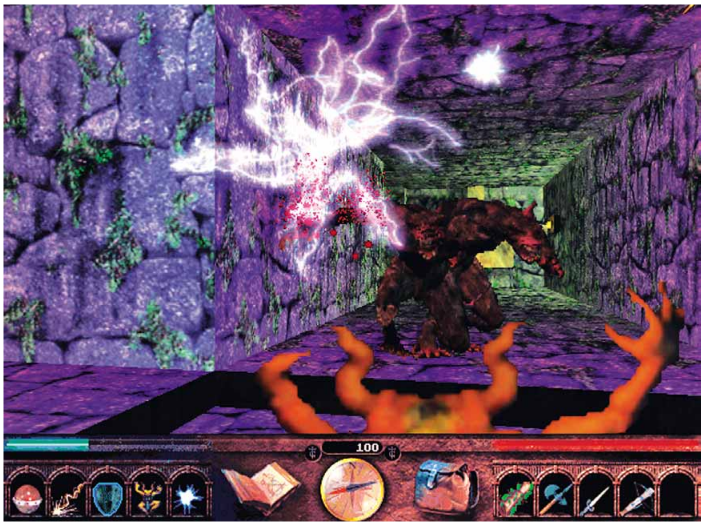
Mitten beim familiären Jagdausflug passiert das Unglück: Der jugendliche Thronfolger Copper sitzt mit dem Herrn Papa und seinen Brüdern beim Grillen, als unvermittelt die Erde aufbricht und sich fünf magische Portale zu anderen Welten öffnen. Blutrünstige Höllenhunde fallen über die entsetzte Sippe her. Nur Copper überlebt, wenn auch ohne seine entwendete Seele. Im Rollenspiel Lands of Lore 3 sollen Sie diese Dimensionsbrüche kitten und gleichzeitig Ihr Innenleben wiederherstellen – wobei jedoch Ihr Körper während des Spiels zum Glück keine größeren Probleme hat, ohne Geist umherzuwandern.

Abstecher in die C&C-Welt

In Lands of Lore 3 abenteuern Sie sich durch fünf gewaltige Welten, die um das zentrale Königreich Gladstone herum angesiedelt sind. Fans von Command & Conquer werden sich in einer der fremden Dimensionen heimisch fühlen: einer zerstörten Nod-Tempelanlage, vergiftet durch radioaktive Strahlung und Restbestände des C&C-Elements Tiberium. Dort bekriegen Sie sich mit einem durchgeknallten Verteidigungscomputer, bevor dieser größenwahnsinnige Rechner sich mitsamt der Basis in die Luft jagt. Die restlichen Bereiche – bis auf eine Ausnahme – fallen aber weniger aus dem Fantasy-Rahmen. Unter anderem marschieren Sie durch gewaltige Eiswüsten oder erkunden rotglühende Lava-Welten, ausgedehnte Höhlensysteme und den bizarren Heimatplaneten der außerirdischen Ruloi. Nach jeder absolvierten Mission landen Sie wieder im zentralen Startort Gladstone. Das anfangs idyllische Städtchen soll sich im Laufe des Spiels bis zur finalen Rettung immer mehr zum düsteren und kaputten Vorhof der Hölle wandeln.



Der Nod-Abschnitt mitsamt dem durchgeknallten Großrechner hört auf den Namen Deserted Surfaces und ist in Rot gehalten.



Die verbesserte Grafik-Engine aus dem Vorgänger erlaubt schöne Lichteffekte.

Fliegende Hilfskräfte

Ihrer verlorenen Seele werden Sie nicht alleine, sondern mit einem Helfer nachjagen. Familiars genannte, fliegende Winzlinge zwitschern bei langen Wanderungen fröhliche Kommentare, warnen aber auch vor Gefahren wie finsteren Monstern hinter der nächsten Ecke. Es soll vier verschiedene geflügelte Kameraden geben. Je nach Ausführung suchen sie selbständig Nahrung oder Waffen, stehen Ihnen in Schlachten bei oder klauen anderen Figuren die Ausstattung. Über Ihr Familiar sollen Sie keine direkte Befehlsgewalt haben, allerdings können Sie den Helfer mit einigen magischen Sprüchen beeinflussen und ihn so beispielsweise vorübergehend in ein starkes Kampfbiest verwandeln. PS



Gladstone dient als zentraler Ort im Spiel.

Lands of Lore 3

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Westwood
Termin:	März '99	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Westwood hat sich für Lands of Lore 3 ein paar mächtig gute Features ausgedacht. Mein persönlicher Favorit sind die fliegenden Hilfskräfte – ich freue mich schon auf spannende Abenteuer mit den virtuellen Reisekumpanen.«

Mit Vollgas in die Vergangenheit

Interstate ’82



It’s disco time: Demnächst fahren Sie im stilechten 80er-Outfit die jüngste Geschichte in Grund und Boden.

Auf CD: Video-Special

Wer guckt nicht gerne mal Serienklassiker wie **Miami Vice** im Fernsehen, träumt bei **Magnum** vom eigenen Ferrari und lächelt milde über die schrägen Scherze von KITT, dem beifahrenden Rechenknecht des **Knight Rider** – alle längst abgeschoben vom Samstag-Nachmittag auf einen Sendeplatz um Mitternacht. Doch den vergangenen TV-Träumen winkt ein PC-Revival. Activision bastelt derzeit unter Hochdruck am Action-Rennspiel **Interstate ’82**. Der Vorgänger hatte Sie mit Cord-Sakko und Schlaghose in die siebziger Jahre versetzt, diesmal sind die Achtziger dran. Und das heißt: Etwas leichtere Autos, deutlich leuchtendere Lacke und viel mehr Action.

SDI auf dem Wagendach

Gangschaltung und Handbremse fallen der verstärkten Ausrichtung auf Actionspieler zum Opfer. Künftig ist neben dem Gaspedal vor allem das Lenkrad von zentraler Bedeutung. **Interstate ’82** wird deutlich mehr Stunts und spektakuläre Sprünge ermöglichen – Profis werden sogar in der Lage sein, enge Passagen auf dem Seitenblech zu durchschlittern. In dem hippen Rennspaß sitzen Sie nicht nur am Steuer von heißen Schlitten, sondern sollen auch mit Motorrädern oder Helikoptern nach Verbrechern jagen können. Gelegentlich müssen Sie Ihr Kampfvehikel verlassen und zu Fuß weitermachen. Sie können sogar mit gezückter Waffe andere Vehikel kapern. Das automobile und sonstige Waffenarsenal wollen die Entwickler kräftig aufstocken und der Zeit anpassen. So klinken Sie sich in das 80er-Jahre-Sternenkriegs-Rüstungsprogramm SDI ein und befehligen mit einer Satellitenschüssel auf dem Wagendach Laserschüsse aus dem All. Außerdem wartet ein ordentliches Angebot an Raketen, MPs und Lasern.



Ihren Wagen können Sie künftig verlassen und zu Fuß marschieren.

Drogenbosse und Glücksritter

Die Story von **Interstate ’82** dreht sich um den coolen Macho Taurus, der seinem Freund Groove Champion bei der Suche nach dessen Schwester beistehen muß. Was harmlos anfängt, soll sich im Verlauf zu einem aberwitzigen Abenteuer mit durchgeknallten Regierungsbeamten, zugekoksten Drogenbossen und mittelamerikanischen Revoluzzern entwickeln. Derzeit sind rund 30 Einsätze geplant. Sie fahren nicht nur durch Wüsten, sondern brettern auch durch verlassene Einkaufszentren, liefern sich heiße Wettrennen in Parkhäusern und semmeln durch unterirdische Minenanlagen. Zum großen Finale sollen Sie dann die Glücksritter-Metropole Las Vegas unsicher machen können. PS



Mit SDI-Waffen aus dem All schalten Sie größenwahnsinnige Drogenbosse aus.

Interstate ’82

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Activision
Termin:	März ’99	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Ein paar bunte Cocktails, mein altes Hawaii-Hemd und Interstate ‘82 – da sind lange und launige Spieleabende mit viel Action garantiert.«

Wer jagt wen?

Aliens versus Predator

Säuremonster gegen Mensch, Mensch gegen Kampfmaschine: In Raumschiffen und alten Tempeln streiten drei Killer um die Vorherrschaft.



Für eine der drei Killerrassen entscheiden Sie sich im Mehrspieler-Modus.

Erfahrene Computerspieler stöhnen entsetzt auf: Wann immer sich eine Filmfirma daranmacht, Klassiker der Kinoleinwand in ein Stück Software zu verwandeln, geht das meist gründlich daneben. Als seltene Ausnahmen gelten diverse Umsetzungen aus dem Hause LucasArts. Demnächst könnte Fox Interactive mit dem 3D-Actionspiel Aliens versus Predator ähnliches gelingen. Mit zeitgemäßer Technik, originellen Ideen und nervenzerfetzender Atmosphäre wollen die Entwickler den kultigen Außerirdischen endlich eine anständige Heimat auf dem PC bieten.

Wer sich wundert, daß ausgerechnet Aliens und Predators in diesem Spiel zusammengebracht werden: Die beiden bekriegen sich schon länger in einer erfolgreichen Comic-Serie, außerdem schmückt im zweiten Predator-Streifen ein Alien-Kopf als Trophäe eine Raumschiffwand.

Mensch vs. Techno-Killer

Das fertige Spiel wird 36 Levels bieten, durch jeweils zwölf kämpfen Sie sich als menschlicher Soldat, Predator oder Alien. In der Spielweise als Soldat erinnert das Programm noch am ehesten an bekannte 3D-Actionkost. Mit einem piepsenden Bewegungsmelder und fünf Waffen – das Arsenal reicht vom Maschinengewehr bis zum Flammenwerfer – zelebrieren Sie zünftige Zukunftsduelle in Erden-Raumschiffen, Alien-Tempeln und fremdartigen Stationen.

Als Predator setzen Sie ganz auf Technik. Das Killermonster kann sich unsichtbar machen und beherrscht je einen speziellen Infrarot-Modus für beide Feindtypen. Als Predator soll weniger Ballern pur auf der Tagesordnung stehen. Mit fortschrittlichem Kriegsgerät, das Gegner aus der Ferne ausschaltet, schleichen Sie durch die Gänge – müssen als Ausgleich aber sparsam mit Ressourcen umgehen, weil alle Waffen des Predators die gleiche Energie verbrauchen und Sie damit nicht gerade üppig bedacht werden – keine Chance für Dauerfeuer...



Wie in den Filmen: Der Flammenwerfer röstet fiese Aliens im Nu.

Alien-Blickwinkel

Ganz ohne Hightech-Bewaffnung müssen Sie als Alien auskommen. In der Rolle des schwarz glänzenden Biests erlegen Sie Opfer mit Prankenhieben, kräftigen Schwanzschlägen oder einem liebevollen Biß. Dafür sollen Sie mit besonderen körperlichen Fähigkeiten auf die Jagd gehen können: Als Säuremonster krabbeln Sie an Decken und Wänden, verstecken sich in luftiger Höhe im Schatten und springen ungeheuer weit. Das Alien sieht die Umgebung in verzerrter Perspektive, feindliche Kreaturen stechen aus der eingetrübten Umgebung dank kräftig schimmernder Wärmekorona hervor. PS

Aliens versus Predator

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Fox Interactive
Termin:	März '99	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Ich wetze schon mal die Krallen – besonders hat es mir nämlich der innovative Alien-Modus angetan. Aliens versus Predator ist derzeit noch ein echter Geheimtip, der nicht zuletzt wegen der soliden Technik absolutes Hitpotential hat.«

Zu zweit gegen Tod und Teufel

Darkstone

In Frankreich entsteht derzeit potentielle Konkurrenz für Diablo 2. Wir haben uns vor Ort überzeugt, was die Designer von Delphine Software aushecken.



Zuweilen treffen Sie auf überdimensionierte Riesengegner: Diese drei übelgelaunten Templerorden-Ritter sind extrem harte Brocken.

Nur einen Baguette-Wurf von den Champs-Élysées entfernt, verbirgt sich in einem Hinterhof die Spieleschmiede Delphine. Als wir das Gebäude betreten, glauben wir zunächst an eine Verwechslung – die Wände sind über und über mit goldenen Schallplatten und Porträts des Pianisten Richard Clayderman dekoriert. Der Irrtum klärt sich schnell auf: Die Software-Company teilt sich die Büros mit einer Plattenfirma, die ebenfalls dem Ex-Journalisten Paul de Senneville gehört. Da wir nicht zu den allergrößten Fans weichgespülter Klaviermusik gehören, kommen wir rasch zum Wesentlichen: dem Rollenspiel Darkstone.

Helden wie wir

Bei Darkstone steuern Sie in 3D-Ansicht von schräg oben einen edlen Polygon-Recken, der seine Welt von einem garstigen Drachen befreien will. Alternativ darf's auch eine Heldin oder einer von sechs weiteren tapferen Streitern sein, vom Mönch bis zur Amazone. Typischen Rollenspiel-Schnickschnack wie die übliche Charaktererschaffung gibt es nicht. Wie beim Vorbild Diablo kommt Ihr Streiter vorgefertigt und startbereit von der Helden-Universität. Der gewählte Verteidiger des Guten muß die Menschheit nicht alleine retten – bereits im ersten Dörflein sollen Sie einen Kameraden rekrutieren können. Mehr als einen Kampfgefährten dürfen Sie nicht mitnehmen, ihn dafür aber austauschen, falls sich jemand Kräftigeres findet.



Ihre schwergepanzerte Kämpferin wirkt neben den Priestern leicht deplaziert.

Zufallsabenteuer

Darkstone schickt Sie in zufällig generierte Abenteuer. Die Grundaufgaben sollen allerdings gleichbleiben, ändern werden sich von Spiel zu Spiel hauptsächlich die Fundorte der Artefakte und die Monster. Je nach Charakter treten Sie mit Zaubersprüchen oder Waffengewalt gegen die Unholde an, wobei Sie Ihre Recken mit zahlreichen magischen Gegenständen aufpeppen können. Jeder Waffen- oder Rüstungswechsel soll sofort eine Änderung in der Helden-Grafik bewirken. Einen guten Eindruck macht der Multiplayer-Modus: Bis zu vier Spieler können übers Netzwerk die gesamte Solo-Kampagne spielen, wobei das Programm Art und Stärke der Feinde dynamisch an die Spielerzahl anpaßt. GUN



Das Zelt der Hexe Irma auf dem Marktplatz ist immer gut besucht: Wir müssen uns anstellen.

Darkstone

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Delphine
Termin:	Februar '99	Ersteindruck:	Passabel

Gunnar Lott: »Nicht ganz Diablo-Format, aber schon nicht schlecht, was Delphine da in der Mache hat. Gut: Ähnlich wie bei Baldur's Gate sollen Sie die gesamte Kampagne auch im Mehrspieler-Modus spielen dürfen.«

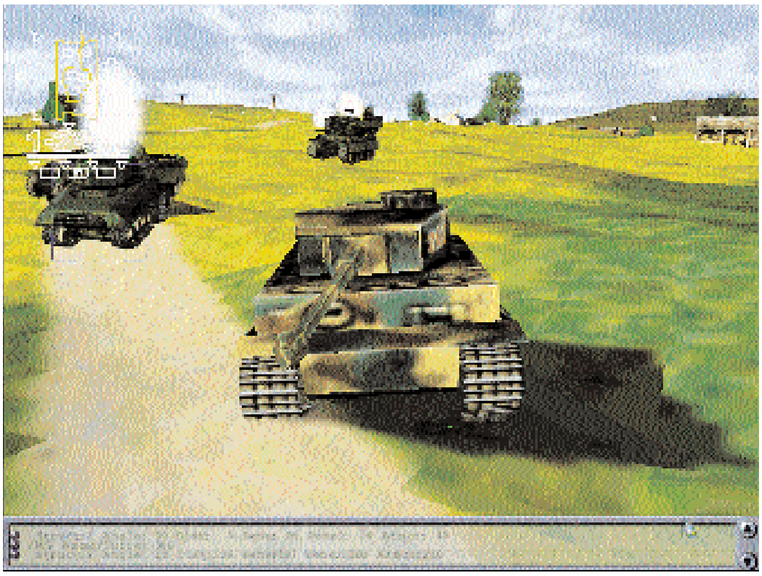
Tödliche Tiger

Panzer Elite



Wer mit Panthern, Tigern und Elefanten keine Zoo-Attraktionen, sondern ratternde Stahlkolosse verbindet, liegt bei Panzer Elite genau richtig.

Auf CD: Video-Special



Der Tiger ist mit seiner dicken Panzerung nahezu unverwundbar.

Blaupausen, Geschichtsbücher, Plastikmodelle: Im Büro von Teut Weidemann herrscht kreatives Chaos. Zusammen mit zehn anderen Entwicklern arbeitet der Leiter der Bochumer Spieleschmiede Wings Simulations an Panzer Elite. In dieser Simulation übernehmen Sie die Rolle eines deutschen oder amerikanischen Panzertrupp-Kommandanten im Zweiten Weltkrieg. Ihre vier bis fünf Panzer führen Sie von den Dünen Nordafrikas über Sizilien und Norditalien bis in die Normandie. Außerdem müssen Sie sich auch um die Besatzungen und die Ausrüstung der Tanks kümmern. So tauschen Sie verwundete Soldaten gegen genesene Veteranen, verstärken Ihre Stahlsärge mit zusätzlichen MGs und füllen Treibstoff nach. Ihre Truppe gewinnt mit der Zeit an Erfahrung, Verluste sind nur schwer auszugleichen. »Das Ziel ist, den Krieg zu überleben«, umreißt Teut die Hauptaufgabe des Spielers.



Infanteristen suchen in Häusern Deckung.

Vorbild TIE Fighter

Insgesamt 80 Missionen (40 pro Partei) gilt es zu bestehen. Anstatt eine dynamische Kampagne zu verwenden, erstellen die Designer alle Einsätze von Hand. »In Sachen Missionsdesign wollen wir die Qualität von TIE Fighter erreichen.« erklärt Teut die Entscheidung. In der Tat spielen sich die Einsätze der Alpha-Version schon sehr spannend. Zum Beispiel durchquerte unsere Kampfgruppe ein lauschiges Dörfchen, als plötzlich ein Artillerieschlag alles in Schutt und Asche legte. Ein andermal hat man uns mitten im Gefecht zurückbeordert, um einen Gegenangriff aufzuhalten. Damit nicht jedesmal alles gleich abläuft, erstellen die Bochumer Designer jeweils drei Varianten eines Szenarios.

Realismus-Fetischismus?

Besonders viel Wert legt Teut auf die Simulation des Geländes. So bestehen die Wälder nicht aus undurchdringlichen Polygon-Klötzen, sondern aus einzelnen Bäumen, die Sie umfahren, zerstören oder als Deckung nutzen können. Für die Flugbahnen der Geschosse soll Panzer Elite unter anderem Schwerkraft, Wind und Drehmoment berechnen. Beim Schadensmodell wollen die Programmierer sowohl Aufprallwinkel als auch die Panzerung berücksichtigen. Trotzdem sollen auch Gelegenheitsspieler Spaß haben, indem sie auf Wunsch sämtliche Feindeinheiten sichtbar machen, immer mit Höchstgeschwindigkeit fahren oder das Geschütz in 3D-Action-Manier bedienen. RS

Panzer Elite

Genre: Simulation
Hersteller: Wings Simulations
Termin: März ’99
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Gute Grafik, Realismus pur und ein Terrain, das nicht nur Alibi-Funktion hat – Panzer Elite sieht vielversprechend aus. Höchstens eine taktische Karte und eine Hintergrundstory wünsche ich mir noch.«

Der Schwerkraft trotzen

Yarg



Yarg-Spieler gehen öfter mal an die Decke. Überkopfstrecken sind aber nur ein Teil der Schikanen des neuen Rennspiels.

Unter dem Dach der Hamburger Firma VCC haben sich einige der findigsten Köpfe der norddeutschen Demoszene versammelt, um gemeinsam in den Spielesektor vorzustoßen. Chefprogrammierer Dierk Ohlerich stellte GameStar das erste Projekt des jungen Teams vor: ein actionreiches, kurioses Rennspiel namens Yarg.

Rollen statt Räder

Das Szenario ist eine Zukunft, in der die Menschheit dem Automobil abgeschworen hat. Der letzte Schrei sind magnetische Rennschlitten, Tripods genannt, die auf drei frei beweglichen Kugeln über die Pisten rollen. Das Design der Fahrzeuge erlaubt Ihnen ungewöhnliche Manöver: »Unsere Tripods können sich um die eigene Achse drehen, während sie nach vorne fahren«, erklärt Ohlerich, »du kannst also während der Fahrt nach hinten sehen, auf Verfolger schießen und dich wieder zurückdrehen«. Ein in drei Stufen ausbaubares Waffensystem gehört ebenso zur Grundausstattung der Flitzer wie ein starker Elektromagnet. Wenn Sie den aktivieren, haften die Wagen kurzzeitig an der Fahrbahn. Das ist auch bitter nötig; die futuristischen Strecken schrauben sich nämlich in allen nur erdenklichen Windungen durch den dreidimensionalen Raum.



Die magnetischen Tripods düsen über den gewundenen Hawaii-Kurs.

Hals über Kopf

Einen kräftigen Magen sollten Sie schon haben: Mit Ihrem Tripod flitzen Sie auf den Yarg-Kursen an den Außenseiten eines Loopings entlang, kurven an der Decke herum oder legen mörderische Sprünge hin. Dierk Ohlerich: »Auf den Tripod wirken über zehn verschiedene Kräfte, mit denen sich der Spieler auseinandersetzen muß, zum Beispiel Erdanziehungskraft und Reibung.« Als Höhepunkt sollen Sie durch eine rotierende Raumstation rasen dürfen, auf der die Gravitation nach innen hin immer schwächer wird.

Damit die halsbrecherische Geschwindigkeit auch grafisch rüberkommt, stecken die Hamburger viel Aufwand in die Optimierung ihrer hauseigenen 3D-Engine. Besonders stolz ist das Team auf den ausgefeilten Softwaremodus, unter dem Yarg auch auf Rechnern ohne 3D-Karte gut aussehen soll. Besitzer einer Beschleunigerkarte werden



Farbenfrohe Explosionen belegen: bei Yarg geht's heftig zur Sache.

trotzdem nicht zu kurz kommen: Für Voodoo-Boards mit zwei, vier oder acht Megabyte Texturspeicher wird Yarg speziell angepaßt, auch eine flotte Direct3D-Unterstützung ist in Arbeit. CS

Yarg

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	VCC
Termin:	1. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Christian Schmidt:»Yarg spielt sich sehr flott und wartet mit kuriosen 3D-Bahnen auf. Das schnittige Rennspiel könnte sogar Konsolentiteln Konkurrenz machen.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Outcast soll im 2. Quartal erscheinen.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
NEU	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	2/99	Gut	März '99
	Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98, 9/98, 1/99	Sehr gut	Februar '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	9/98, 1/99	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98, 1/99	Ausgezeichnet	März '99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	3. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Februar '99
	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98	Ausgezeichnet	2. Quartal '99
	Drakan	Action-Adventure	Psygnosis	10/98, 12/98	Sehr gut	Februar '99
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	2. Quartal '99
	Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	9/98	Gut	2. Quartal '99
	Galleon	Action-Adventure	Interplay	1/99	Gut	Dezember '99
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98, 11/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	New World Computing	10/98, 12/98, 1/99	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	April '99
UPDATE	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	März '99
UPDATE	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	März '99
	Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98, 10/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Kurt	Fußball-Manager	Heart-Line	12/98	Gut	Februar '99
	Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	1. Quartal '99
NEU	Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	2/99	Gut	März '99
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	8/98	Sehr gut	Februar '99
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	4. Quartal '99
	Mechwarrior 3	Mechspiel	FASA Interactive	11/98	Sehr gut	März '99
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	3. Quartal '99
NEU	Panzer Elite	Simulation	Wings Simulations	2/99	Sehr gut	März '99
	Pizza Syndicate	Simulation	Software 2000	12/98	Gut	1. Quartal '99
UPDATE	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	2. Quartal '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98	-	3. Quartal '99
UPDATE	Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	Januar '99
	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Requiem: Avenging Angels	3D-Action	3DO Company	7/98, 10/98	Sehr gut	Februar '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
	Shadow Company	Echtzeit-Strategie	Interactive Magic	11/98, 1/99	Sehr gut	März '99
	Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	5/98, 1/99	Gut	1. Quartal '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98	Gut	2. Quartal '99
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Star Wars: X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	11/98, 2/99	Gut	1. Quartal '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Summoner	Rollenspiel	Volition	2/99	Gut	3. Quartal '99
	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	12/98	Gut	Februar '99
	Tonic Trouble	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Gut	1. Quartal '99
	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Cavedog	8/98, 1/99	Sehr gut	März '99
UPDATE	Ultima 9: Ascenion	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99	Sehr gut	2. Quartal '99
	Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	Februar '99
	Warzone	Echtzeit-Strategie	Eidos	12/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	2. Quartal '99
	Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	2. Quartal '99
NEU	Yarg	Action-Rennspiel	VCC Entertainment	2/99	Gut	1. Quartal '99



Trends für das nächste Spiele-Jahrzehnt

Spiele 2000

Schöner, komplexer, anspruchsvoller: PC-Spielefans haben sich an Qualitätssprünge gewöhnt. Doch nicht alle Trends sehen rosig aus, der Graben zwischen anspruchsvollen Highend-Spielen und simpler Massenmarkt-Ware wird größer.

Der Patient war in ein tiefes Popularitätskoma gefallen, mit eindeutigen Symptomen: schwindende Verkaufszahlen, ausdünnende Neuheitenströme. Das Ende schien nahe. Doch der Patient namens »Rollenspiel« feiert derzeit ein putzmunteres Comeback. Das hochklassige Baldur's Gate setzt das von Might&Magic 6, Final Fantasy 7 und Fallout 2 begonnene Revival fort; für die nächsten Monate sind Big-Budget-Produktionen wie Ultima 9 und Diablo 2 angekündigt. Vor einem Jahr pfui, urplötzlich wieder hui: Die Trendbewegungen im Spielegeschmack liegen auf der Unberechenbarkeits-Skala zwischen langfristigen Wettervorhersagen und Mailänder Modeverrenkungen. Heute mögen Strategie und Action das Sagen haben, aber wo geht der Spielezug zur Jahrtausendwende hin? Ausgehend von den Trends der letzten beiden Jahre wagen wir einen Blick ins nächste Spiele-Jahrtausend.

TREND 1: Spiele für die Massen

Die größte Umwälzung bei den Entwicklungsgewohnheiten der Spielefirmen löst die plötzliche Zielgruppen-Verbreiterung aus. Bleiben bei der Anbiederung an seichte Mainstream-Levels die Spielefreaks auf der Strecke? Die

Leser-Charts '98

Rang	Titel	Punkte	in Charts
1	Age of Empires	213	12 Monate
2	C&C2: Alarmstufe Rot	193	12 Monate
3	Tomb Raider 2	185	12 Monate
4	Jedi Knight	155	12 Monate
5	Anno 1602	131	7 Monate
6	Die Siedler 2	113	11 Monate
7	StarCraft	113	6 Monate
8	Grand Theft Auto	112	10 Monate
9	Wing Commander 5	107	11 Monate
10	Diablo	106	8 Monate
11	Unreal	89	5 Monate
12	Fifa 98	88	6 Monate
13	NHL 98	84	11 Monate
14	F1 Racing Simulation	83	10 Monate
15	Commandos	77	5 Monate
16	Civilization 2	71	9 Monate
17	Frankreich 98	65	5 Monate
18	Curse of Monkey Island	99	10 Monate
19	Dungeon Keeper	61	8 Monate
20	Total Annihilation	46	9 Monate
21	Diablo: Hellfire	40	3 Monate
22	Anstoss 2	37	7 Monate
23	WarCraft 2	37	4 Monate
24	Blade Runner	25	4 Monate
25	Dark Reign	23	5 Monate

Quelle: Leser-Charts der GameStar-Ausgaben 1/98 bis 12/98. Pro 1. Platz in den Monats-Charts bekam ein Spiel 20 Punkte, pro 20. Platz einen Punkt.



Out: Der Lara-Hype wird langsam zum Ärgernis, ein Ende der Tomb-Raider-Serie ist nicht in Sicht. Immerhin: Laras Karriere verläuft stabiler als bei Verona Feldbusch und hat den Computerspielen Publicity gebracht.

Etablierung des PCs als normales Haushaltsutensil mit schicker Grafik und vereinfachter Bedienung hat einen neuen Kundenkreis erschlossen. In Industriekreisen wird diese ständig wachsende Gruppe mit »casual gamers« bezeichnet. Die Vorzeichen dieser Verlagerung von den Spieleprofis hin zu Ab-und-zu-Spielern sind nicht zu übersehen. Der Überraschungs-Trendsetter des US-Spielejahrs 1998, den rein gar niemand auf der Rechnung hatte, waren Jagdsimulationen. 3D-Shooter-Veteranen bekommen angesichts des technisch niveaulosen Anlegens auf wehrlose Hirsche die Krise. Aber die preiswerte Halali-Software mit den niedrigen Hardwareanforderungen sprach eine gewaltige Zielgruppe von Gelegenheitsdaddlern an. In den amerikanischen Charts rangierte **Deer Hunter** jedenfalls die meiste Zeit vor dem Highend-Actionspiel **Unreal**, was jedem ehrbaren Spieler wie der Untergang des Abendlands erscheinen mag. Auch der immense Erfolg von **Myst** in den USA läßt sich kaum der Profi-Ecke zuschreiben.

Bevor wir Europäer uns auf die Schulter klopfen, weil das Phänomen der Hirschrücken-Beschaffungssoftware auf die USA beschränkt ist, sei auf die Peinlichkeitsklopse in den deutschen Media-Control-Verkaufscharts verwiesen. Das minderhelle Sex-Spielchen Wet machte sich monatelang in den Bestsellerlisten breit. Und für den tieferlegenden Spoilerfreund, dem sich die Komplexität fortgeschrittener Rennspielkunst entzieht, gibt es den Autobahn Raser – in der Fachpresse geächtet, aber heiß, fettig und erfolgreich für wenig Geld ausgeliefert. Der relativ schlicht gestrickte Titel parkte monatelang in den Top 10 der Media-Control-Charts.

Die Gefahr: Eine immer größere Lücke klafft zwischen den (noch wenigen) Ultra-Einfach-Massentiteln und den »Experten-Spielen« mit gehobenen Ansprüchen. Da die seichte Mainstream-Ware billiger zu entwickeln ist und größeres Zielgruppenwachstum verspricht, ist zu befürchten, daß Software-Entwickler ihre Ressourcen zukünftig verstärkt auf diesen Kanal ausrichten.

TREND 2: Mehr Frauen

Computerspiele waren lange Zeit eine ähnlich eindeutig männliche Domäne wie Reifenwechsel oder Haarausfall. Als Mattel die ersten CD-ROMs rund ums Kult-Püppchen **Barbie** ankündigte, hat so mancher Insider zunächst herzhaft gelacht. Die Zielgruppe seien ja wohl eindeutig Mädchen, die aber im Gegensatz zu den verspielten Jungs freiwillig keine Computer anrühren würden. Wer zuletzt lacht, das sind in diesem Falle Barbie und Mattel: Letzten November lagen Programme wie Barbies Fingernagel-Designstudio und Pferde-Abenteuer in den US-Verkaufscharts weit vor »richtigen« Profispielen Marke **Railroad Tycoon 2**. Die Industrie ist schlauer geworden: Mädchen und Frauen sind durchaus für Spiele zu begeistern. Aber statt destruktiver Baller-Grobkost bevorzugen sie eher konstruktive Aufbau-Strategiespiele wie **Civilization** oder **Anno 1602**. Spieldesign-Vordenker wie Sid Meier kalkulieren konkret mit der wachsenden Gunst der Spielerinnen: Die diplomatischen und ökologischen Feinheiten seines demnächst erscheinenden globalen Strategiespiels **Alpha Centauri** entstehen nicht zuletzt wegen dieser noch nicht »erschlossenen« Zielgruppe.



In: Gleich drei neue Star-Wars-Filme (hier Szenen aus Episode 1) sind in der Mache, der erste soll im Frühsommer '99 in die Kinos kommen. LucasArts bekommt also genug Spielegrundlagen für viele glückliche Jahre ab, zur Freude der Spieler: Die meisten der bisherigen PC-Spiele zur Kultserie waren Top-Programme.



Out: Der Charterfolg von Deer Hunter erschüttert die amerikanische Softwarewelt. Aufgrund des massentauglichen Wiedererkennungswerts ist die Programmqualität anscheinend zweitrangig.

TREND 3: Evolution statt Innovation

Verwetten Sie Ihre letzte Tastatur-Staubschutzhaube lieber nicht darauf, daß im Jahr 2000 ein grundlegend neues Spielegenre geboren wird. Selbst Spieleveteranen wie Digital-Anvil-Gründer Chris Roberts zucken auf die Frage nach dem nächsten rundum innovativen Konzept mit den Schultern. Im Prinzip ist in der kurzen Geschichte des elektronischen Spiels schon so ziemlich alles erfunden worden, was Sinn und vor allem Spaß macht. Die Zukunft liegt in der Erweiterung und Kombination bekannter Designelemente, frisch tapeziert mit den visuellen Segnungen ständig steigender PC-Leistungskraft. Nicht nur im technischen Bereich werden die Standards immer höher geschraubt, auch beim Spieldesign findet eine permanente Evolution statt. Kein Sportspiel traut sich mehr ohne ordentlichen Ligamodus auf die Straße, Action-Shooter gehen serienmäßig mit Multiplayer-Modi vom Band. Immer mehr Strategiespiele haben einen Szenario-Editor an Bord, und Rennsimulationen landen ohne 3D-Support schnell im Straßengraben.

TREND 4: Genre-Vermischung

In letzter Zeit gab es zahlreiche Beispiele für evolutionsbedingte Anpassungen von Spielearten. Dem Adventuregenre mag es derzeit lausig gehen, doch einige seiner Sporen treiben in anderen Gärten neue Blüten: Seit **Tomb Raider** werden immer mehr Puzzle-Elemente in Actionspiele integriert. Blizzard bewies mit **Diablo**, wie gut sich wiederum Rollenspiel-Grundierung und Action-Belag vertragen. Und bis zum Erscheinen von **Command&Conquer** galten Strategiespiele generell als schwerverdauliche Kost für wenige Freaks. Ein bißchen Echtzeit-Frische und deutliche Bedienungsfortschritte genügten, um aus dem Mauerblümchen das laut Umfragen beliebteste Genre der GameStar-Leser zu machen.

Wenn irgendwo eine gute, populäre Idee auftaucht, sind viele Programmierer sehr rege im Adaptieren und Weiterentwickeln dieses Konzepts. Dadurch fällt zwar nicht alle fünf Minuten ein neues Genre vom Himmel, aber die bestehenden Sparten bekommen eine immer bessere Serienausstattung an Features verpaßt. Und das ist nicht unbedingt schlecht, wie selbst Nostalgiker zugeben müssen. Der GameStar-Selbsterkennungstest: Wieviele der Spiele, die vor ein paar Jahren angesagt waren, würden Sie denn heute noch freiwillig kaufen? **Rebel Assault**, einst zurecht als epochales CD-ROM-Meisterwerk gefeiert, ist nach heutigen Maßstäben spielerisch und grafisch gleichermaßen grottig. Und an das allererste, 1994 erschienene **Fifa Soccer** erinnern wir uns gerne feuchten Auges – aber heutzutage freiwillig anfassen würden wir's deswegen nicht.

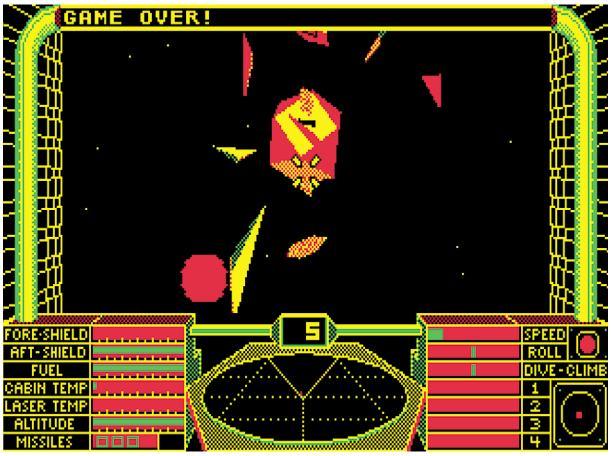




Out: Full-motion-Videos (oben: Mark Hamill in Wing Commander) sind im Rückzug begriffen. Die Spieler gucken sich lieber schöne Polygon-Animationen (unten: Half-life) an.

TREND 5: Online-Unterhaltung

Daß Online-Spiele irgendwann ein großes Thema sein werden, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Die große Frage lautet lediglich »wann?«: Wann gibt es stabile Server, schnelle Leitun-





In: Weltraumspiele. Elite (1985) und Starlancer (1999) sind qualitativ weit voneinander entfernt. Doch beide basieren auf derselben Grundidee.

gen, bezahlbare Telefontarife, einfache Logins und eine breite Auswahl guter Spiele? Beim Skizzieren von blühenden Landschaften mit hunderten, glücklich agierenden Usern kann man leicht ins Schwärmen kommen. Die Gegenwart sieht freilich trist aus: Außer Origin mit **Ultima Online** traute sich noch kein großer Publisher mit einem hochwertigen Online-only-Spiel auf den Markt. Bis jeder Spielefan seine bezahlbare Highspeed-Leitung hat, werden auch noch ein paar Tage vergehen. Aber für das Jahr 2000 aufwärts sind Online-Spiele ein extrem heißes Thema – nicht zuletzt, weil Softwarefirmen durch Mitspielgebühren nette, regelmäßige Einnahmen erzielen können. So befindet sich das erwähnte **Ultima Online** nach Insider-Aussagen längst im Plus: Die knapp 40 Origin-Mitarbeiter, die rund um die Uhr als Programmierer, Webmaster und Service-Personal mit **UO** beschäftigt sind, rechnen sich bei (angeblich) 100.000 Nutzern, die alle 10 Dollar Spielgebühr pro Monat löhnen. Es ist si-

Verkaufs-Charts ’98

Rang	Titel	Punkte	in Charts
1	Anno 1602	127	8 Monate
2	Age of Empires	119	10 Monate
3	Tomb Raider	102	11 Monate
4	Fifa 98	81	6 Monate
5	Autobahn Raser	81	6 Monate
6	Frankreich 98	76	5 Monate
7	F1 Racing Simulation	76	9 Monate
8	Commandos	76	4 Monate
9	Tomb Raider Director’s Cut	72	7 Monate
10	Curse of Monkey Island	68	6 Monate
11	Die Siedler 2 Gold Edition	67	8 Monate
12	Blade Runner	63	5 Monate
13	Wing Commander 5	61	5 Monate
14	Star Craft	57	4 Monate
15	Unreal	56	4 Monate
16	C&C2: Alarmstufe Rot	50	6 Monate
17	Riven	48	7 Monate
18	Flight Simulator	45	6 Monate
19	Anstoss 2	44	7 Monate
20	Grand Theft Auto	42	6 Monate
21	Bundesliga Manager 98	39	2 Monate
22	Lords of Magic	32	3 Monate
23	Eemergency	32	3 Monate
24	StarfleetAcademy	31	3 Monate
25	DSF Fußball Manager	28	2 Monate

Quelle: Verkaufs-Charts der GameStar-Ausgaben 1/98 bis 12/98. Pro 1. Platz in den Monats-Charts bekam ein Spiel 20 Punkte, pro 20. Platz einen Punkt.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

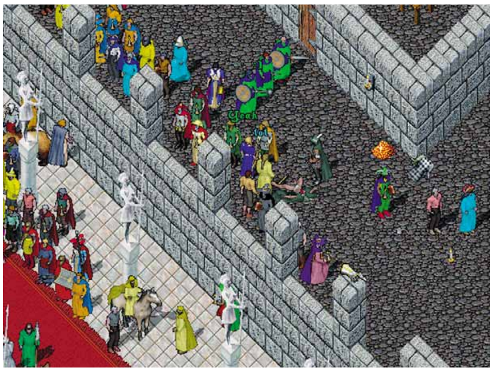
Unsere wissenschaftliche Abteilung für Paralleluniversen und Zukunftsforschung checkte bei wichtigen Genres ab, wohin sie sich in den nächsten Jahren entwickeln könnten – im guten wie im schlechten. Beten Sie für die »grüne« Zukunft.

	GUTE ZEITEN	SCHLECHTE ZEITEN
Action	Neben der Perfektion von Spezialeffekten und Waffenauswahl gibt es Steigerungen bei Gegnerintelligenz, Story und Atmosphäre – Half-Life weist den Weg. Dazu kommt stärkere Interaktion mit anderen Figuren und der Umwelt. Nicht-lineare Missionen erlauben die Wahl des Lösungswegs.	Alle neuen Spiele basieren auf der gleichen 3D-Technologie und sehen entsprechend gleich aus. Den Designern fallen nur noch Steigerungen bei der Brutalität ein, was zum BPjS-bedingten Exitus in Deutschland führt. 3D-Action stirbt wegen Ideenmangel aus.
Strategie	Die Planungs- und Produktions-Elemente von Spielen wie Civilization fließen verstärkt in Eroberungs-orientierte Echtzeitstrategie ein – und umgekehrt. Endlich kapieren die Computergegner auch globale Zusammenhänge, und nicht nur taktische.	Spieltiefe, Übersicht und Kommandofreiraum werden zugunsten von 3D-Gimmicks zurückgeschraubt. Statt neuer Konzepte wuchern schlecht designte, schnell zusammengeschusterte Clones von C&C und WarCraft.
Sport	Management- und Action-Sportspiele verschmelzen zu einem Supergenre. Die einzelnen Mitglieder eines Teams haben viel stärker ausgearbeitete spielerische Eigenheiten, fotorealistische Mimik und individuelle, authentische Sprachausgabe.	Keine weiteren Steuerungsfinessen, statt dessen nur noch actionlastige Einsteiger- und Schnellstart-Modi. Schwierigkeitsgrad-Einebenung: Im Dödel-Modus sind auch motorisch gestörte Sechsjährige immer siegreich.
Simulation	Realismus und Grafikpracht à la Falcon 4.0 treffen sich mit atmosphärischer Story und Zugänglichkeit eines Strike Commander. Dynamische Kampagnen sowie ans Herz wachsende Handlungsträger. Einsteiger werden behutsam eingewiesen, Profis schalten fast beliebig Details zu.	Die Designer konzentrieren sich nur noch auf Strömungsabrißdetails und bizarre Spezialistenfunktionen. Ergebnis: Einige wenige Vollprofis frohlocken, Einsteiger machen einen weiten Bogen ums Genre, das mangels Käufer bedeutungslos wird.
Adventure	Revival von 2D-Abenteuern mit Point-and-Click-Maussteuerung, logischen Rätseln, intelligenten Neben-Charakteren und allen Story-Geschmacksrichtungen von heiter bis dramatisch. Verschiedene Puzzle-Intensitätsgrade stehen zur Wahl. Die Laberlastigkeit wird zugunsten kürzerer Dialoge entschärft.	In das Rätseldesign wird kaum mehr Zeit investiert, vordergründige Staun-effekte sind gefragt. Die Spielfiguren turnen nur noch durch 3D-Welten; klassische Abenteuerspiele sterben gänzlich zugunsten von Tomb-Raider-inspirierten Action-Adventures aus.
Neuland	Eingeleitet von Black & White und Giants floriert das Aufbau- und Entwicklungsgenre: Durch subtile Entscheidungen beeinflußt der Spieler die komplexe Evolution einer realistischen 3D-Spielwelt, in die er geradezu versinkt. Das Spiel- oder Zwischenziel kann fast beliebig erreicht werden.	Gar nichts Neues mehr, sondern Fortsetzungen ohne Ende: Neben Tempo-30-Zonen-Raser beherrscht Wet-Lula 15 die Charts. Anläßlich von Lara Crofts 60. Geburtstag erscheint eine Facelifting-CD für Tomb Raider 8. Es gibt 142 Lara-Nebenbuhlerinnen.

cher kein Zufall, daß Giganten wie Sony und Microsoft seit Jahren an eigenen Internet-only-Titeln herumbuchseln, die zur Schwelle des nächsten Jahrtausends das Licht der Öffentlichkeit erblicken dürften. Ganz nebenbei wird das Internet auch als Distributionsmedium für Spiele immer wichtiger. Als Origin vor ein paar Monaten **Wing Commander Secret Ops** mit kostenlosen Fortsetzungs-Download anpries, ebbte die Aufregung wegen der etwas langweiligen Missionen rasch ab. Das Konzept hat trotzdem Zukunft: Nischenprodukte wie Zusatzmissionen zu bewährten Spielen könnten demnächst komplett über das Internet angeboten werden, wenn sich der teure Vertrieb über den Einzelhandel (inklusive Kosten für Packung und gedrucktem Handbuch) nicht lohnt. Kostenpflichtig, versteht sich.

FAZIT: Es geht voran

Alteingesessene Spielefans werden sich daran gewöhnen müssen, daß sie die Gunst der Softwarefimen immer öfters



In: Derzeit sind Online-Spiele (hier: Ultima Online) zwar zu langsam, teuer und mühsam. Doch es gibt Hoffnung fürs 21. Jahrhundert: Übertragungsraten rauf, Tarife runter.

mit »Light«-Zielgruppen teilen müssen. Die Anzahl an Veröffentlichungen für Hardcore-Zocker dürfte im nächsten Spiele-Jahrzehnt zugunsten von **Barbie**, **Deer Hunter** & Co prozentual zurückgehen. Das ist der Preis, den wir für die Etablierung unseres Hobbys zahlen müssen. Es besteht aber Grund zu der Hoffnung, daß es zu keiner völligen Spaltung zwischen hochwertigen Profititeln und anspruchsloser Fastfood-Kost kommen wird, sondern daß beide Extreme nur den oberen und unteren Bereich eines großen, abwechslungsreichen Spielemarkts abdecken werden.

Eine positive Entwicklung ist in jedem Fall nicht mehr aufzuhalten: Computerspiele wachsen immer mehr aus der Ecke abstruser Freak-Beschäftigungen heraus. Oldie-Nostalgie (**Microsoft Arcade**), Remakes (**Dune 2000**) und Mainstream-Starappeal (**Lara Croft**) sind weitere Zeichen für das Erwachsenwerden eines noch jungen Mediums. Die Video-Branche (Kauf- und Leihkassetten) haben die Spiele in Sachen Umsatzzahlen schon abgehängt. In Zukunft werden sie auch Popmusik und Fernsehen immer härter bedrängen. HL

GameStar-Testspiegel

Auf CD: DataStar

Die Hits von heute bestimmen die Trends von morgen. Die Auswertung von 398 GameStar-Tests der Ausgaben 10/97 bis 12/98 zeigt, welche Genre die meisten Spiele abbekommen – und wo die Flop- und Qualitätsschwerpunkte liegen.

Action

Getestete Titel insgesamt:	92 (23,1%)
Durchschnittswertung:	62,5
Wertungsspektrum:	14 bis 92
Wertungen über 80 %:	18,5 %
Wertungen unter 50 %:	25 %

GameStar-Analyse: Highlights wie Half-Life und Unreal können nicht darüber hinwegtäuschen, daß in keiner anderen Spielegattung der Flop-Anteil so hoch ist. Jeder vierte Testkandidat landete unterhalb von 50 Prozent.

Strategie

Getestete Titel insgesamt:	110 (27,6%)
Durchschnittswertung:	69,1
Wertungsspektrum:	21 bis 90
Wertungen über 80 %:	27,3 %
Wertungen unter 50 %:	10,9 %

GameStar-Analyse: Qualität und Popularität - das Genre mit den meisten Spieleveröffentlichungen hat den zweithöchsten Wertungsdurchschnitt. Die Regionen oberhalb von 85 Prozent werden klar von Echtzeit-Strategie dominiert.

Sport

Getestete Titel insgesamt:	83 (20,9%)
Durchschnittswertung:	68,6
Wertungsspektrum:	16 bis 92
Wertungen über 80 %:	24,1 %
Wertungen unter 50 %:	13,3 %

GameStar-Analyse: Viele Fortsetzungen und Serien sorgen für ein solides Qualitätsniveau ohne größere Überraschungen. Sport- und Rennspiele rangieren gleichmäßig verteilt auf den vorderen Wertungsplätzen.

Simulation

Getestete Titel insgesamt:	159 (14,8%)
Durchschnittswertung:	71,4
Wertungsspektrum:	8 bis 91
Wertungen über 80 %:	35,6 %
Wertungen unter 50 %:	10,7 %

GameStar-Analyse: Anspruchsvolle Zielgruppe, hoher Qualitätsstandard – keine andere Gattung bringt es auf einen so hohen Schnitt. Die besten Militär-Simulationen schneiden dabei in der Regel besser ab als die besten Weltraumspiele.

Adventures

Getestete Titel insgesamt:	54 (13,6%)
Durchschnittswertung:	68,2
Wertungsspektrum:	25 bis 92
Wertungen über 80 %:	22,2 %
Wertungen unter 50 %:	9,3 %

GameStar-Analyse: Klassische Abenteuer und Render-Machwerke sterben aus, aber Action-Adventures und Rollenspiele sorgen für respektable Werte. Niedriger Flopanteil: Nur jedes elfte Spiel liegt unter der 50-Prozent-Hürde.



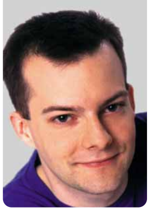
Wühlen Sie in monatlich aktualisierten Wertungsstatistiken: Der DataStar befindet sich im »Specials«-Menü der GameStar-CD.

Spieletester blicken zurück

Das war ’98

Wieder liegt ein aufregendes Jahr mit vielen Höhen und einigen Tiefen hinter uns. Sechs GameStar-Redakteure ziehen Bilanz.

Jörg Langer



Highlights ’98: Die Multiplayer-Partien StarCraft in der Redaktion habe ich in angenehmer Erinnerung – vor allem in der Anfangsphase, als wir noch nicht wußten, was die Menschen gegen Protoss-Carrier ausrichten sollten. Ein weiteres Highlight war für mich, als ich Ende April zum ersten Mal C&C 3 spielen konnte. Unreal und Commandos haben mich ebenso fasziniert wie die PC-Umsetzung von Final Fantasy 7. Und über Weihnachten werde ich das beste Rollenspiel 1998 fertigspielen – Baldur’s Gate.
Ärgernis ’98: Aufgeregt haben mich die ewigen Verspätungen. Klar, lieber spät als nie und lieber spät als schlecht. Trotzdem: Selbst wir Spieleredakteure mit direktem Draht zu den Programmierern wissen meist nur nebulös, was im nächsten Monat so alles kommt. Viel zu oft wird aus dem »noch drei Tage bis zur Master, ehrlich« ein verschämtes »vielleicht Anfang des übernächsten Monats« – siehe StarCraft. Zweiter Nervquell waren dilettantische Wegwerfprodukte, vor allem Autobahn Raser. Nichts gegen die einfache Spielidee, aber man könnte sie technisch, grafisch und in der Steuerung viel besser umsetzen!
Hoffnung ’99: Ich wünsche mir wieder mehr neue Ideen, und nicht nur ansteigende Ziffern hinter bekannten Spielenamen. Außerdem hoffe ich, daß diese frischen Einfälle, sofern sie zu guten Produkten führen, auch von den Spielern gekauft werden – sonst bleibt mir irgendwann nichts anderes übrig, als im nächsten Panzer General von hinten betrachtet und in 3D à la Tomb Raider herumzurennen. Meine persönlichen Spiele-Hoffnungen sind Ultima 9, Jagged Alliance 2, C&C 3 und Age of Empires 2. LA



Command & Conquer 3: Im April durften wir probespielen.

Martin Deppe



Highlights ’98: Im März habe ich mich mit Begeisterung durch die phantastischen Dark Omen-Schlachten geprügelt. Die prima aufeinander abgestimmten Warhammer-Truppen mit ihren Formationen, die prächtigen 3D-Landschaften und die durchdachte Bedienung zogen mich sofort in ihren Bann.

Im Sommer wurde ich zum Mech Commander und murmelte nonstop scheinbar sinnlose Worte wie »Raven«, »Atlas« und »Mechlanze« vor mich hin. Die detailverliebte Battletech-Umsetzung brillierte mit intelligenten Missionen. Das Zusammenbasteln meiner riesigen Kampfmaschinen für den nächsten Einsatz machte fast noch mehr Spaß als die beinharten Missionen selbst.

Auf meinem heimatlichen Privatrechner schwitzen momentan die Scay’Gers, die fiesen Aliens aus Blue Bytes Taktikspiel Incubation. Und das zum zweiten Mal: Nachdem mir das Hauptprogramm vor Jahresfrist schlaflose Nächte schenkte, erlebe ich mit dem (deutlich schwereren) Mission Pack ein aufregendes Déjà-vu allererster Sahne.
Ärgernis ’98: Battlezone, Activisions erstklassiger Mix aus Echtzeitstrategie und Actionspiel, verkaufte sich äußerst mau. Wenn solche innovationsfreudigen Werke weiter in der Käufergunst durchfallen, stehen uns bald nur noch Fortsetzungen bewährter (also gewinnträchtiger) Spiele ins Haus – aber keine frischen Ideen. Und das, obwohl viele über die ewigen Sequels jammern. Immerhin hat Battlezone als Budgettitel doch noch kräftig zugelegt.
Hoffnung ’99: Das Wort »Bug« möchte ich möglichst selten hören. Am besten gar nicht mehr. Lieber warte ich länger auf ein Spiel, als daß ich mich nach dem Kauf mit Fehlern herumplage und auf den nächsten Patch angewiesen bin. MD



Mech Commander: Tonnenschwere Echtzeitstrategie mit FASA-Mechs.

Michael Galuschka



Highlights '98: StarCraft habe ich nicht nur durchgespielt, sondern mich danach auch noch für eine Weile als Zerg-Züchter im Battlenet getummelt. Da ich um Echtzeit-Strategiespiele normalerweise einen großen Bogen mache, sagt das wohl eine ganze Menge über die Qualitäten des Blizzard-Knüllers.

Ganz dick kam es dann in Ausgabe 11/98: Mit NHL 99 und Grand Prix Legends verbringe ich auch heute noch einen Großteil meiner Freizeit. Ersteres mag für viele nur ein weiterer Aufguß sein, doch sowohl Grafik, Sound, Spielbarkeit als auch die fantastische Stadion-Atmosphäre – ich habe mich in den Bullypausen schon beim Mitklatschen ertappt – kommen meinen hochgesteckten Vorstellungen von einem perfekten Sportspiel schon äußerst nahe.



Grand Prix Legends: Nie war Autofahren am PC anspruchsvoller.

Grand Prix Legends fasziniert mich wegen der einzigartigen Herausforderung. Je nach Kurs sind die F1-Zigarren so extrem schwer zu beherrschen, daß ich aus Frust schon die ganze Gummi-Ummantelung meines Thrustmaster-Lenkrads abgeknabbert habe. Eine im leichten Drift durcheilte Vollgas-Biegung (ich bin immer noch auf der Suche nach der perfekten Kurve) pumpt das Adrenalin geradezu durch meinen Körper.

Ärgernis '98: Daß auf übertrieben hohen Hardware-Anforderungen rumgehackt wird, ist ja nichts Neues. Was mich aber ärgert: Meistens erkenne ich noch nicht mal, warum das Ding denn jetzt so erbärmlich ruckelt. Sicherlich gibt es Ausnahmen – bei Unreal sehe ich sofort, warum man einen Pentium II haben sollte – doch oft werde ich den Eindruck nicht los, daß die Designer ihre eigene Grafikengine nicht im Griff haben. Da wage ich von der Ausnutzung moderner 3D-Karten erst gar nicht zu träumen; viele Spiele sind auch schon ganz ohne Effekte langsam genug.

Hoffnung '99: In der deutschen Programmierszene tut sich was. Vereinzelt haben die einheimischen Entwicklerteams ja schon 1998 bewiesen, was sie drauf haben. Und wenn sie sich nicht mit allzuvielen Bugs oder sonstigen Nachlässigkeiten ein Bein stellen, denke ich, daß es 1999 weiter aufwärts gehen wird. MG

Michael Schnelle



Highlights '98: Anno 1602 ist für mich eins der »sympathischsten« Spiele des vergangenen Jahres. In Max Designs Aufbau-Epos geht's zwar nicht so wuselig zu wie beim Genre-König Siedler 3, dafür mag ich die herausfordernden Szenarios und den umfangreichen Handel per Segelschiff um so mehr.

Als Fan japanischer Rollenspiele kam ich natürlich nicht um Final Fantasy 7 mit seiner einzigartigen Atmosphäre und Story herum. Hoffentlich erscheint auch der achte Teil für den PC, und hoffentlich dauert die Umsetzung von der Konsole nicht wieder so lange.

Das absolute Highlight war Falcon 4.0, auf das ich geschlagene sieben Jahre gewartet habe. Als ich das Testmuster endlich in den Händen hielt, kullerten mir Tränen der Rührung über meine Pilotenwangen. Und ich wurde nicht enttäuscht – nicht nur wegen der hyperrealistischen Flugphysik, sondern auch wegen der aufregenden dynamischen Kampagne im Korea-Feldzug. Hier haben Düsenjägerpiloten wirklich das Gefühl, mitten in einem größeren Krieg zu kämpfen.

Ärgernis '98: Von EA Sports' Bundesliga 99 habe ich weitaus mehr erwartet. Schließlich stammen Hits wie NHL 99 und Fifa 98 vom gleichen Hersteller. Obwohl Bundesliga 99 die DFB-Lizenz in der Tasche hat, kommt es an den bewährten Konkurrenztitel Anstoss 2 nicht heran.

Hoffnung '99: Origins gerade angekündigte Simulation A10 könnte das brillante Longbow 2 noch übertrumpfen. Das fliegende »Warzenschwein« aus dem Hause Fairchild taugt zwar nicht für Luftkämpfe, doch dank seiner 30mm-Kanone mit rotierenden Läufen wird die Panzerjagd zum Tiefflug-Krimi. Außerdem dürfte Origin wieder für ein einsteigerfreundliches Tutorial sorgen – das habe ich bei der Genre-Referenz Falcon 4.0 vermißt. MIC



Anno 1602: Schön verpacktes, episches Aufbauspiel mit hohem Suchtfaktor.

Rüdiger Steidle



HIGHLIGHTS '98: Obwohl ich eigentlich kein Echtzeit-Stratege bin, haben mich die spannenden Fantasy-Schlachten von Dark Omen begeistert. Mit den Gralsrittern, Elfen und Orks konnte ich so manches nervenaufreibende Gefecht austragen, bis mich im Herbst die Hexfeld-Spezialisten von SSI mit Dynasty General wieder in die Arme der Rundenstrategie zurückholten. Durch die modernen Waffengattungen wie Hubschrauber, Raketenwerfer und Luftlande-Infanterie bot der siebte Teil der General-Serie sogar noch mehr strategische Spieltiefe als seine Vorgänger.

Vor gut zwei Monaten schlugen schließlich meine persönlichen Spielegötter von Bullfrog wieder zu und beschritten mit Populous 3 einen innovativen Weg abseits ausgetrampelter Echtzeit-Pfade. Die Mischung aus Aufbauspiel, rasanten Kämpfen und ausgeklügeltem Magiesystem fesselt mich seit Wochen an den Bildschirm. Wenn ich an langen Winterabenden nicht gerade mit meiner Schamanin Blitze und Vulkane zaubere, mache ich mit der Simulations-Referenz Falcon 4.0 die raketenverseuchten Lüfte über Korea unsicher.



Populous 3: Der Klassiker kehrte mit einem Paukenschlag zurück.

ÄRGERNIS '98: Den Titel »Schlechtestes Sequel 1998« vergebe ich dieses Jahr an Microsoft, die mit Windows 98 zwar viele alte Fehler der 95er-Version endlich behoben, dafür aber wieder um so mehr neue Bugs eingebaut haben. Ich kann keine »Schweren Ausnahmefehler« mehr sehen!

HOFFNUNG '99: Weil die Welle an Zweiter-Weltkrieg-Flugsimulationen zwar viele gute Spiele, aber keinen echten Hit auf meine heimische Festplatte spülte, warte ich auf Aces: X Fighters von Dynamix. In der langersehnten Fortsetzung meiner geliebten Aces-Serie darf ich mir endlich eigene Traum-Jäger zusammenbasteln. Ich freue mich schon drauf, mit meiner Raketen-Mustang gen Himmel und Feindschwadron zu düsen. RS

Peter Steinlechner



HIGHLIGHTS '98: Das Spiel des Jahres ist für mich Half-Life. So ein schönes, nervenzerreißendes, durchdachtes, intelligentes, herausforderndes und ausgereiftes 3D-Actionspiel gab es bislang noch nicht. Von den Entwicklern Valve erwarte ich noch einiges, allein schon die angekündigte Addon-CD Team Fortress verspricht viel.

Knapp geschlagen muß sich da nur Unreal geben. Diesem Meisterwerk gebührt – unter anderem – das Verdienst, uns 3D-Actionspieler endlich aus dunklen Kellern ans helle Tageslicht entführt und uns schlaue Monster vor die großkalibrige Kanone gesetzt zu haben. Daß Unreal mit seiner genialen Grafikengine für lange Zeit neue Maßstäbe setzt, ist da nur das optische Glanzlicht.

Die schönsten Erinnerungen weckt bei mir aber das Rollenspiel Final Fantasy 7. Mitten im Sommer habe ich rund einen Monat lang auf Nebensächlichkeiten wie Schlaf oder Essen verzichtet, bis in die frühen Morgenstunden am heimischen PC gesessen und dieses prächtige Epos von vorne bis hinten durchgezockt.



Half-Life: Derart abwechslungsreich ist momentan kein anderes 3D-Actionspiel.

ÄRGERNIS '98: Unprofessionelle Hersteller. Ich finde es geradezu erschreckend, wie viele Entwickler immer noch Jahre ihres Lebens vergeuden, um nach zahllosen Terminverschiebungen ein bereits veraltetes, mittelprächtiges Spiel mit vergeigter Steuerung und üblen Bugs zu veröffentlichen. Werft doch wenigstens ab und zu mal einen scharfen Blick auf aktuelle Konkurrenzprogramme, Jungs!

HOFFNUNG '99: Ich kann es jetzt schon kaum erwarten: Deus Ex, das kommende 3D-Action-Adventure von Warren Spector. Ein spannendes Szenario verbindet Sciencefiction mit einer glaubwürdigen Welt, in der ich mich durch die Straßen von Hong Kong kämpfe oder durch einen Hochsicherheitstrakt im (originalgetreu nachgebauten) Weißen Haus schleiche. Dazu durchdachte Rollenspiel-Elemente, eine originelle Hintergrundstory nach Akte X-Machart und, dank Unreal-Engine, hoffentlich phantastische Grafiken – das Ding wird sicher ein Hit. PS

Die Zeit der Helden

Baldur's Gate

Story, Tiefgang, Grafikpracht: Auf Grundlage des weltweit erfolgreichsten Rollenspiel-Systems AD&D zaubert Baldur's Gate Fantasy-Unterhaltung pur herbei.



GameStar
»für besondere Spieltiefe«
Baldur's Gate

Facts

- 7 Kapitel
- 8 Charakter- plus 18 Spezialklassen
- ca. 50 Außenwelt-Regionen
- ca. 20 Dungeon- und Innen-Karten
- 49 Magier-Sprüche
- 36 Kleriker-Sprüche



Auf dem Rückweg von Cloakwood ziehen unsere Helden im Kampf gegen zwei Wyvern alle magischen und konventionellen Register.

So beginnen wahre Abenteuer: Morgens haben Sie noch mit Ihrem öden Laufburschen-Dasein gehadert, abends rennen Sie um Ihr Leben. Ihr Mentor Gorion hat Sie zu sich gerufen und schnellen Aufbruch gefordert, da weder seine Zaubersprüche noch die dicken Mauern der Klosterfestung Candlekeep länger Sicherheit böten. Mit wehendem Umhang eilt Gorion in die Dunkelheit, auf Baldur's Gate zu, die wichtigste Stadt der Schwertküste. Doch zumindest Ihr Mentor wird dort niemals ankommen – noch in der gleichen Nacht rettet er Ihr Leben und verliert sein eigenes im Kampf gegen den Todesritter Sarad.

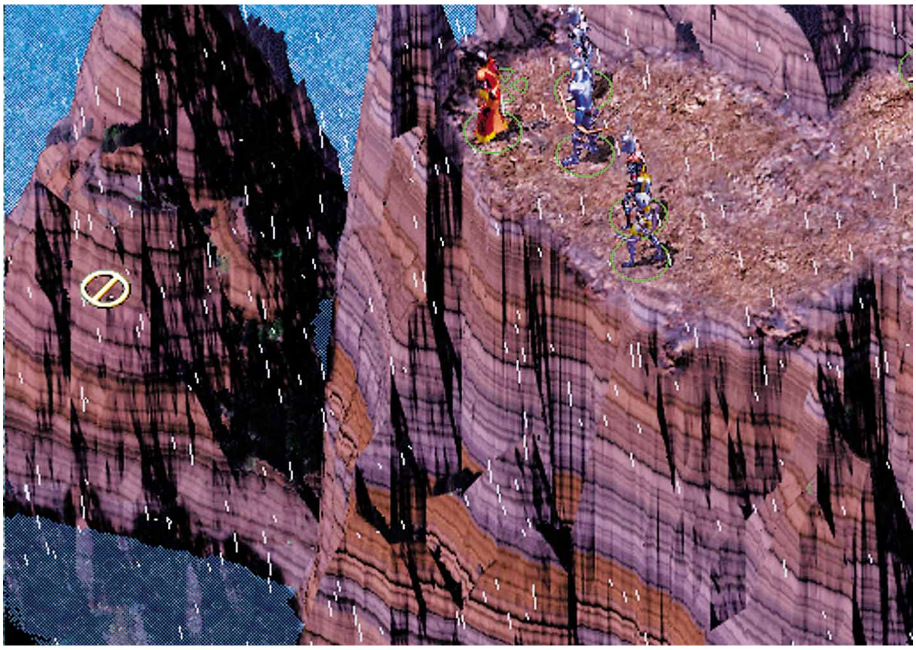
Leichter Einstieg

Das Rollenspiel-Genre erfreut sich bei PC-Fans längst nicht mehr derselben Beliebtheit wie früher. Einsteiger werden von schlechter Zugänglichkeit abgeschreckt. Profis von 3D-Action-Anleihen und Komplexitätskompromissen. Doch Biowares **Baldur's Gate** besitzt alle nötigen Elemente, um beide Zielgruppen zufriedenzustellen: spannende Story, klasse Grafik, lange Spieldauer, einfache Bedienung. Das Spiel läuft prinzipiell in Echtzeit ab, läßt sich aber jederzeit pausieren. Wer schnurstracks der Story folgt, wird vermutlich »nur« vier Wochenenden benötigen. Allerdings hat er es mit seinen weniger hochgepäppelten Helden schwerer – was sich über den einstellbaren Schwierigkeitsgrad ausgleichen läßt. Wenn Sie hingegen jede einzelne Miniquest lösen und alle speziellen Gegner besiegen wollen, dürfen Sie nach Aussage von Bioware-Boß Ray Muzyka beruhigt 30 Tage Dauerspielen einplanen.

Eigentlich sollte **Baldur's Gate** einmal »Battleground Infinity« heißen. Nachdem Bioware das Spiel Interplay angeboten hatte, wurde es inhaltlich etwas umgestrickt und mit der offiziellen Lizenz von TSRs Papier-Rollenspiel **Advanced Dungeons & Dragons** gesegnet. Folglich spielt **Baldur's Gate** vor dem Hintergrund der **Forgotten Realms**-Serie und enthält fast das gesamte **AD&D**-Regelwerk.



Nach Einbruch der Dunkelheit marschieren wir durch die Gassen von Baldur's Gate.



Aufgrund der immer neuen Szenerien (hier: Klippen an der Schwertküste) machen auch lange Wanderungen Freude.

Isometrische Grafikpracht

Baldur's Gate lebt vor allem von der prächtigen Grafik. Die Spielwelt besteht aus etwa 10.000 hochauflösenden 512x384-Screens, die alle individuell »gemalt« sind. So erkunden Sie idyllische Dörfer, schroffe Klippen, modrige Sümpfe und karge Wüsten. Die vorgerenderten Hintergrundgrafiken bleiben starr – ein Windmühlen-Rad dreht sich also nicht im Wind. Zum Ausgleich gibt's diverse Lichteffekte à la züngelnde Flammen oder Tag-Nachtwechsel sowie Wettereinflüsse wie Regen, Gewitter und Schneetreiben. In Höhlen treffen Sie auf Fledermäuse, im Freien auf Raubvögel und Eichhörnchen. Alle Charaktere bekamen viele Bewegungsphasen spendiert, die Zauberspruch-Effekte sind gelungen.

Umweltgeräusche wie Grillenzirpen, Wolfsgeheule oder Windpfeifen erwecken die Landschaft zum Leben. Die vielfältigen Monster- und Gegnertypen geben charakteristische Laute von sich, an denen Sie sie oft schon vor dem Blickkontakt identifizieren können. Heftiges Waffenklirren und aufstachelnde Klänge untermalen die Kämpfe, in Kneipen hören Sie Gemurmel und Dudelmusik. Ihre Helden melden sich mit sinnvollen Kommentaren zu Wort (»Warum rasten wir nicht, Sklaventreiber?«). Die Sprachausgabe vermittelt Ihnen auch, welchen Charakter Ihre Charaktere haben. Der ach so tapfere Ritter Khalid schreckt zum Beispiel jedes zweite Mal zusammen, wenn Sie ihn anklicken. Seine Gefärtin Jaheira ist nie um einen abweisenden Spruch verlegen. Doch wenn Khalid das Zeitliche segnet, zeigt sie ihre Zuneigung mit einem bärbeißigen »Wage es nur nicht, mir einfach wegzusterben!«

Pläne, Intrigen, Attentate

Zurück zur Story. Erst nach dem nächtlichen Überfall wird Ihnen klar, daß der Anschlag nicht Gorion, sondern Ihnen galt. In jeder neu besuchten Ortschaft wartet mindestens ein Attentäter auf Sie. Die mitgeführten Auftragsschreiben weisen von Mal zu Mal höhere Kopfgelder aus – klar, zusammen mit Ihren bis zu fünf Begleitern werden Sie im Lauf des Spiels immer gefährlicher. Weshalb aber will Ihnen jemand an den Kragen, wer ist der geheimnisvolle Magier Elminster? Während Sie diesen Fragen nachspüren, werden Sie immer stärker in die politischen Ereignisse der Schwertküste verwickelt. Eine plötzliche Eisenknappheit gefährdet die Kampfkraft der Stadtheere. Als auch noch die Erzlieferungen aus dem Süden ausbleiben, schickt Baldur's Gate die »Flammende Faust«-Garde an die Grenze zu Amn. Doch das Nachbarland hat selbst Probleme: Das Erz aus seiner grenznahen Mine taugt nichts mehr. Damit wartet die erste größere Quest auf Sie. Bald mehren sich die Anzeichen, daß hinter der Eisenknappheit ein perfider Plan steckt. Noch ist der mächtige »Eisenthron« nur ein vages Gerücht für Sie, doch bald werden Sie ihm mit Stahl und Feuer begegnen müssen...

Kurz oder lang?

Das Spiel ist in sieben Kapitel unterteilt, die jeweils mit einem eigenen Höhepunkt abschließen. Wie Sie sich innerhalb eines Kapitels verhalten,



Die Landkarte füllt sich im Laufe des Spiels mit Schauplätzen; schwarze wurden schon besucht, blaue nicht. Die Stadt Baldur's Gate besteht aus mehreren Regionen.

Christian Schmidt

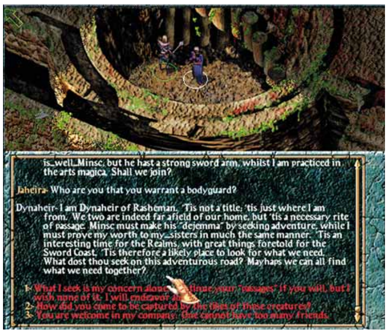


Verwöhn-Rollenspiel

Baldur's Gate sieht für ein Rollenspiel schon fast verdächtig gut aus. Ich habe selten gezeichnete Landschaften gesehen, die so echt wirken. Allerdings würde ich mir einen Laufschritt-Modus für meine Helden wünschen – bis die von einem Eck einer Region zum anderen gelaufen sind, war ich zweimal beim Semmel-Automaten. Zum Glück wird meine Party immer wieder mit netten Mini-Aufgaben eingedeckt, die das Erkunden der Sektoren abwechslungsreich gestalten.

Treffen der Generationen

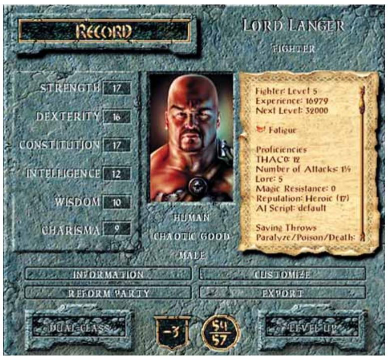
Am meisten schätze ich die gelungene Synthese aus traditionellem und modernem Rollenspiel. An der Schwertküste fühlen sich AD&D-gestählte Zahlen-Fanatiker ebenso wohl wie Diablo-verwöhnte Einsteiger. Wenn Sie schon immer wissen wollten, was so faszinierend an Rollenspielen sein soll: In Baldur's Gate finden Sie die Antwort.



Gespräche finden im Multiplechoice-Verfahren statt; NPCs sprechen ihren ersten Satz, der Rest erscheint nur als Text.



Das Inventar zeigt Lord Langer gut gerüstet. Beachten Sie die grafischen Unterschiede zwischen den drei Pfeilsorten oben rechts.



Sämtliche AD&D-Details lassen sich zwar im Charakterprofil durchscrollen, sind aber für den Genuß des Spiels nicht weiter wichtig.

bleibt Ihnen überlassen. Für's volle Spielerlebnis sollten Sie den zahlreichen Neben-Quests folgen – in praktisch jeder Region warten zwei, drei kleinere Aufgaben. So stoßen Sie auf ein Jagdhaus, vor dem Sie einen Adligen treffen. Der fleht um Ihre Hilfe gegen böse Druiden, die kurz darauf die Szene betreten. Doch deren Anführer wirft nun dem Noblen einen Mord vor – wer hat recht? Diese Auseinandersetzungen machen Spaß, haben aber nur begrenzte Story-Bezüge und sollen vor allem Ihre Truppe erfahrener machen. Einige der Unter-Quests sind jedoch aufwendiger. So sollen Sie die durchgeknallte Anführerin der Garde von Nashkell lebend ins Dorf zurückbringen – doch dazu müssen Sie sie erstmal finden. Fast gleichzeitig bittet Sie ein neuer Gefährte, mit ihm zur fernen Festung der Gnolls aufzubrechen, um seine Freundin zu befreien.

Von der Weltkarte ins Gasthaus

Das Abenteuer an der Schwertküste findet in drei Ebenen statt. Auf der Landkarte picken Sie sich Ihr nächstes Reiseziel aus. Darauf wird die Dauer der Wanderung errechnet; unter Umständen geraten Sie in einen Überfall. Die zweite Ebene sind die isometrisch gezeigten Regionen – rechteckige Karten stellen Dörfer, Wälder oder dunkle Dungeons dar, die Sie wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel aufklären. Schlachtnebel hüllt bereits untersuchte Abschnitte wieder in Grau, sobald sie nicht mehr im Sichtradius Ihrer Partymitglieder liegen. Die können sich innerhalb einer Region beliebig aufteilen.

Anfänglich kennen Sie nur wenige Ziele auf der Landkarte; erst beim Erreichen eines der vier Kartenränder wird die Nachbarregion zugänglich. Innerhalb dieser Schauplätze wird auf die dritte Ebene verzweigt: betretbare Gasthäuser, Bauernhöfe oder kleine Höhlen. In den Gebäuden spielen sich die meisten Transaktionen ab, also Verarzten im Tempel oder Waffenkauf beim Schmied. Teilweise hängen mehrere Sektoren zusammen, etwa in



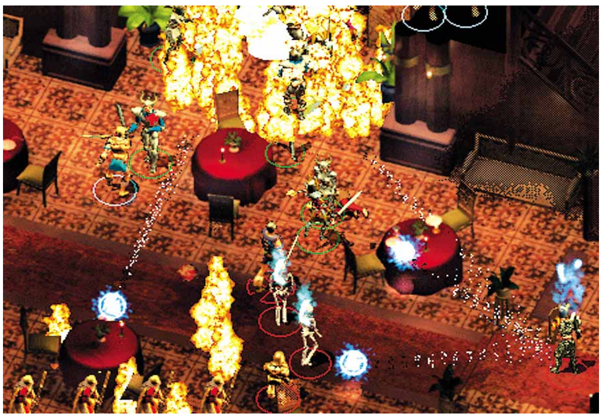
An der Eingang zu ihrer Trutzburg greifen die Gnolls in Scharen an.



Die kreisförmig nach außen schießende Spinnennetz-Falle lähmt uns.



Basilisken versteinern ungeschütze Helden zu leblosen »Statuen«.



In diesem Wirtshaus kommt es zu einem infernalen Gefecht.



Hier sehen Sie die Übersichtskarten von vier Regionen, von oben links im Uhrzeigersinn: das Dorf Beregost, die Gnoll-Festung, Brücke von Baldur's Gate, die Cloakwood-Mine.

der Großstadt Baldur's Gate. Der Wald Cloakwood besteht aus fünf Sektoren, die Sie nur hintereinander durchwandern können. Am Ende wartet dann der Eingang zu einer Mine, die nochmal aus vier Ebenen besteht. Insgesamt gibt es rund 500 Karten, davon sind 50 große Außenwelt- und 20 Dungeon-Karten (je 10 mal 10 Bildschirme).

Charles Glimm



Lebendige Spielwelt

Baldur's Gate ist nach langer Zeit mal wieder ein echtes Fantasy-Rollenspiel in der Tradition der frühen Ultimas. Die detailreiche Spielwelt und die komplexen Charakter-Profile gefallen mir besonders – nur Fallout 2 und Might & Magic 6 können da mithalten, doch beide sehen längst nicht so schön aus.

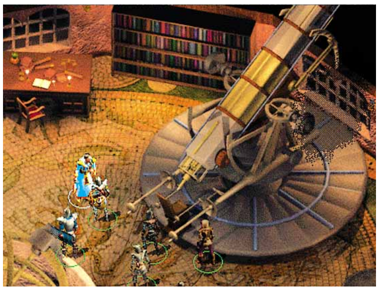
Der Multiplayer-Modus ist durchwachsen: Wenn mir Jörg mit seinen drei Helden mal wieder davonrennt, hilft zwar das Verfolge-Kommando meinen drei Charakteren weiter – mir aber nicht: Es ist viel zu schwierig, Aktionen sinnvoll zu koordinieren. Außerdem blockieren Gespräche und Transaktionen immer alle Spieler – es wäre viel besser, wenn sich einer nur um die Gespräche kümmern könnte, während der zweite einkauft und der dritte sein Inventar auf Vordermann bringt. Kein Vergleich also zu Ultima Online, dem einzigen wahren Online-Rollenspiel. Als Solo-Vergnügen kann ich Baldur's Gate vorbehaltlos empfehlen.

C&C-Interface

In Sachen Interface hat sich Bioware fröhlich bei der Echtzeit-Strategie bedient. Sie können die Helden nicht nur durch Anklicken der Spielfigur oder des Portraits anwählen, sondern auch durch typisches Rahmenziehen und den »Alle«-Knopf. Zehn Formationen stehen zur Verfügung, darunter Keilform, Gänsemarsch oder Verteidigungskreis. Symbole zeigen die Bewegungsziele Ihrer Helden an, farbige Kreise verdeutlichen die Einstellung aller Tiere und Figuren, etwa neutral oder feindlich. Links von der Spielgrafik sind diverse Icons wie Charakterprofil oder Zauberbuch aufgelistet, rechts sehen Sie die Portraits der Partymitglieder. Unter dem Hauptfenster befinden sich mehrere Aktions-Icons – entweder für die ganze Party oder einen einzelnen Streiter. Hier sind auch sogenannte Quick-Items aus dem Inventar untergebracht, die Sie mit flinkem Klick einsetzen. Angriffe, Gespräche oder sonstige Aktionen initiieren Sie durch einfachen Klick aufs Ziel. Sie dürfen sogar jedem Befehl und Zauberspruch ein eigenes Tastaturkürzel zuweisen.

Wilde Schlachten

Die häufigen Kämpfe profitieren vom Interface. Einerseits laufen sie in Echtzeit ab, wobei die Schnelligkeit der Charaktere und die Schlag- oder Schußfrequenz ihrer Waffen wichtig sind. Andererseits können Sie jederzeit pausieren, um in aller Ruhe neue Befehle zu geben. So ziehen Sie einen Schwerverwundeten aus der Frontlinie ab, während ein Kamerad seinen Platz einnimmt, damit die Gegner nicht durchbrechen. Gleichzeitig ordern Sie Ihren Kleriker herbei, der seinen magischen Arzneikoffer auspacken darf. Dann die Pause beenden, und schon werden Ihre Kommandos ausgeführt. Kämpferische Heldentypen sind in der Schlacht auch deswegen bevorteilt, weil sie bis zu vier Waffen-Schnellicons besitzen, also bequem im Pausenmodus vom Bogen zum Schwert wechseln dürfen. Ein Magier hingegen hält nur



Beim Betreten eines Gebäudes wird eine neue, kleinere Karte geladen; manche davon werden auch mehrfach verwendet.

eine einzige Waffe bereit; will er eine andere einsetzen, geht das nur übers Inventar. Das erreichen Sie zwar per Rechtsklick, doch nun ist die Pause aufgehoben, und der Kampf geht im Hintergrund weiter. Diverse Automatik-Pausen stehen zur Verfügung. Sie können etwa immer dann unterbrechen lassen, wenn einer Ihrer Helden angegriffen, getroffen oder schwer verwundet wird.

Kühle Taktik

Nicht reiner Zufall oder wildes Mausgeklicke führt zum Kampferfolg, sondern überlegter Einsatz der Stärken Ihrer Abenteurer. Gegnerische Magier sollten Sie schnell mundtot machen, etwa per Stille-Zauberspruch. Doch Vorsicht, wenn Ihre eigenen Zauberer im Wirkungsradius stehen, sind auch sie stumm.



An einer Ausgrabungsstätte steht unsere Party vor der Wahl, dem Forscher oder seinem hinterhältigen Neider Gallor zu helfen.



Im Quartier der Black Talons stößt unser Späher in ein Wespennetz.



Unsere Gefährten können die Gegner mühsam am Eingang aufhalten.



Als der Feindmagier tot ist (siehe Robe links), wendet sich das Blatt.

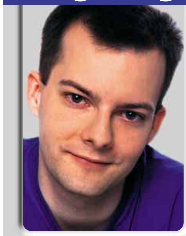
Manchmal beeinflussen Fallen die Taktik, Engstellen sind ideal zur Verteidigung. Oft lohnt es sich, einzelne Gegner gezielt in Hinterhalte zu locken. Die Feinde setzen Ihnen nicht nur mit Bögen und Nahkampfwaffen zu – Basilisken versteinern ihre Leute, Sybillen becircen ihre Helden. Sie können für einzelne oder alle Partymitglieder ein sogenanntes Script aktivieren, etwa »Kämpfer/passiv« oder »Dieb/defensiv«. Ein »aggressiver« Zauberer läßt selbständig Angriffssprüche los und verfolgt fliehende Gegner, ein defensiver Kleriker beschäftigt sich vor allem mit dem Heilen von Freunden. Besondere Freude bereiten **AD&D**-Fans in diesem Zusammenhang die Multiple- und Dualklassen, etwa »Kämpfer-Diebe«.

Party-Freuden

Magier und Kleriker müssen sich ihre Sprüche einprägen, indem sie vor einer Rast aus ihrem Spruchrepertoire eine Auswahl treffen. Auch ein Dieb sollte in Ihrer Party sein, ansonsten stellen einige Türen und vor allem Fallen ein unüberwindliches Hindernis dar. Die Charaktere unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, den erlaubten Waffen und den Charakterattributen, sondern auch in Spezialfähigkeiten wie »Untote bannen«. Neue Erfahrungsstufen sind nur schwer zu erreichen, zumal alle Punkte für getötete Gegner und gelöste Aufgaben auf die Gruppe verteilt werden. Bei einer Beförderung erhält ein Held mehr Hitpoints und verbessert sich berufsspezifisch: Der Magier kann mehr Sprüche loslassen, der Krieger seine Fähigkeit mit einem Waffentyp weiter steigern, die Diebin einige Punkte auf Taschendiebstahl, Türenöffnen und Verstecken verteilen. Sie starten das Spiel mit einem selbst erschaffenen Helden. Alle Begleiter suchen Sie sich während des Abenteuers zusammen, wobei Sie oft die Qual der Wahl haben – nur fünf Getreue dürfen Sie begleiten. Ein rechtschaffener Charakter bleibt nicht lange, wenn der Ruf Ihrer Gruppe durch schlechte Taten im Keller landet. Pärchen verkomplizieren die Party-Zusammenstellung zusätzlich: Wer die Klerikerin Jaheira wegschickt, verliert auch ihren Kumpel Khalid.

Baldur's Gate enthält einen Multiplayer-Modus, bei dem bis zu sechs Spieler das normale Solo-Abenteuer bestehen können. Näheres dazu erfahren Sie im Technik-Check. Übrigens ist sowohl ein Add-on als auch ein zweiter Teil in Arbeit – mehr dazu im Interview mit Ray Muzyka. LA

Jörg Langer



Neugeburt eines Genres

Was habe ich mich auf Baldur's Gate gefreut. Und welche Angst hatte ich, daß hinter der schönen Oberfläche zuwenig Spiel stecken würde! Aber weit gefehlt: Auch wer ausschließlich der Hauptgeschichte folgt, ist mehrere Wochenenden beschäftigt. Rätsel spielen freilich kaum eine Rolle, die häufigen Kämpfe stehen klar im Vordergrund. Sie sind taktisch anspruchsvoll, grafisch ansprechend und vor allem äußerst spannend. Die Multiple-choice-Gespräche lassen mir fast immer die Wahl zwischen zwei Verhaltensweisen. Durch kluge Gesprächsführung mache ich mir das Leben leichter, etwa indem ich einen Oger-Killer überzeuge, daß nicht ich sein gesuchtes Opfer bin. Nur wenige Details wie die öfters versagende Wegfindungs-Routine oder die nicht sonderlich aktiven NPCs schmälern den Spielspaß.

Realismus bis ins Detail

Während ich bei Fallout 2 meist vergeblich nach der Militärrüstung suche, die ein besiegter Soldat gerade noch trug, darf ich bei Baldur's Gate jedes Messer und jede Lederrüstung einsammeln. Dieser Realismus gefällt mir ebenso wie die simple Bedienung und tolle Grafik. Nicht zu vergessen die netten Neben-Quests, etwa der Streit zweier Magier um eine Nymphe. Baldur's Gate ist ein Muß für alle Rollenspieler, doch auch Echtzeit-Strategen mit einem Faible für Fantasy werden es lieben.

Baldur's Gate

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 315 bis 2.500 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 16fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend

89% Spielspass

Erstklassiges Rollenspiel mit Story-Tiefgang.

Technik-Check: Baldur's Gate

Der Rollenspiel-Gigant unter der Lupe: wichtige Facts zu Hardware und Technik.

Die Performance-Tabelle

	16 MByte	32 MByte	64 MByte
Pentium 75	● (rot)	● (gelb)	● (gelb)
Pentium 166 MMX	● (gelb)	● (gelb)	● (gelb)
AMD K6/233	● (gelb)	● (gelb)	● (grün)
Pentium II/233	● (schwarz)	● (gelb)	● (grün)
Pentium II/266	● (schwarz)	● (grün)	● (grün)

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich, Pentium-II-Systeme haben mindestens 32 MByte RAM
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar

Tuning-Tips

MAXIMAL-INSTALLATION: Das Spiel läuft am schnellsten, wenn Sie das Custom-Setup aufrufen, dort 60 MByte Cache und sämtliche Optionen sowie die Movies ankreuzen (2512 MByte).
CUSTOM-SETUP: Wenn Sie weniger Platz haben, installieren Sie im Custom-Setup nur die wichtigsten Orte. Weil Sie anfangs im Süden unterwegs sind, sollten Sie Main Roads 1, 2 und 3, Beregost und Nashkel wählen (1123 MByte, inklusive 120 MByte Cache und Recommended Files). Im fünften Kapitel geht es nach Baldur's Gate. Deinstallieren Sie dann das Spiel (die Savegames bleiben). Rufen Sie erneut das Setup auf und wählen Sie 120 MByte Cache, die Recommended Files und Baldur's Gate. Das macht 1343 MByte.
CACHE: Je weniger Dateien Sie kopieren, desto größer sollte der Cache sein.

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Ausschließlich Software-Modus. Benötigt DirectX 6.0. Bioware plant einen Patch für 3D-Karten, mit dem die Effekte (vor allem Magie) aufpoliert werden.
LANDSCHAFT: Die detaillierte Landschaft besteht nicht aus zusammengesetzen Kacheln, sondern wurde von Hand gemalt bzw. vorgerendert. Dadurch sieht jeder Schauplatz anders aus. Bäume werfen Schatten auf die Spielfiguren, Feuer flackert und erhellt die Umgebung; es gibt Wetter- und Tageszeitwechsel. Sie können die Steine auf dem Grund eines Brunnens oder Flusses erkennen, und sogar Wasserringe durch Regentropfen. 70 der Regionen sind je 5120 mal 3840 Pixel groß, die restlichen (circa 430) zeigen kleine Höhlen und Innenräume.
FIGUREN: Aus Drahtgittermodellen heruntergerechnete Pixelfiguren in acht Perspektiven. Die Monster und Charaktere sind flüssig animiert, man sieht gewaltige Schwerthiebe, schlurfende Untote oder wild herumgestikulierende Zauberer.
CUTSCENES: Nett gerendertes Intro-Video und insgesamt circa zehn Minuten Zwischensequenzen bei Kapitelende oder beim erstmaligen Betreten eines neuen Schauplatzes. Außerdem wird die Story manchmal in automatisch ablaufenden Sequenzen direkt in der Spielgrafik weitererzählt.
SOUND: Zahlreiche Effekte und Musikstücke fügen sich zu einer stimmungsvollen Soundkulisse zusammen. Die Hintergrundmusik (teils epische Orchesterstücke, teils sanfte Harfenklänge) paßt sich der Ortschaft oder der Situation an. Es gibt Umweltgeräusche wie abendliches Grillenzirpen, je nach Untergrund klingen Schritte anders. Waffenklirren und Zaubereffekte während der Kämpfe. Gespräche laufen bis auf die Begrüßung per Textausgabe ab. Nur die Hauptcharaktere unterhalten sich durchgehend per Sprachausgabe.

Multiplayer-Facts

HANDLUNG: Im Mehrspieler-Modus bestreiten Sie gemeinsam exakt dieselben Abenteuer wie als Einzelspieler. Allerdings beginnen Sie schon mit mindestens zwei, maximal sechs Charakteren. Diese können Sie entweder zu Beginn generieren oder aus laufenden Solo-Spielen übernehmen.
RECHTE: Jeder der bis zu sechs Mitspieler steuert eine oder mehrere Figuren. Wer den Server stellt, ist gleichzeitig Spielleiter und teilt seinen Mitstreitern bestimmte Rechte zu (wer darf Gespräche führen, wer Geld ausgeben, wer plant die Reiseroute). Damit die Kämpfe nicht zu chaotisch werden, weil jede Sekunde jemand das Spiel unterbricht oder fortsetzt, sollten Sie die Pausen-Option nur einem Spieler geben.
STEUERUNG: Innerhalb einer Region dürfen die Party-Mitglieder unabhängig herumlaufen, kämpfen und verschiedene Häuser besuchen. Sobald allerdings ein Spieler einkauft oder ein Gespräch führt, müssen alle Mitspieler tatenlos dem Dialog folgen. Zwar gibt es eine Chat-Funktion, damit kann man die Aktionen aber kaum koordinieren. Auf Wunsch folgen Ihre Charaktere einer bestimmten Spielfigur.
VERBINDUNG: Wenn ein Spieler aussteigt, werden seine Charaktere vom Computer übernommen. Neue Mitstreiter können jederzeit hinzustoßen. Als Verbindung akzeptiert das Programm TCP/IP über Netzwerk und Internet, IPX bzw. Modem und Nullmodem (dann nur 2 Spieler möglich). RS

Interview mit Ray Muzyka

Baldurs Macher

Welche Philosophie steckt hinter Baldur's Gate, wie schwierig war der Einbau der AD&D-Regeln? GameStar befragte den Boß von Bioware.

Nicht Interplays Black Isle Studios sind die eigentlichen Macher von Baldur's Gate, sondern die kanadische Firma Bioware. Ursprünglich war sie auf medizinische Software spezialisiert, bevor sie mit



Dr. Ray Muzyka mutierte vom Hausarzt zum Spiele-Designer.

der Shareware 3D Blasteroids und dem Mech-Actionspiel Shattered Steel auch in der Unterhaltungsbranche Fuß faßte. Christian Schmidt sprach mit Dr. Raymond Muzyka (30), Geschäftsführer von Bioware.

GameStar: Sind die Leute aufwendige Rollenspiele leid?

Muzyka: Nein. Baldur's Gate ist wohl mindestens so komplex wie jedes andere Rollenspiel, das ich gespielt habe. Ich glaube, worauf die Leute keine Lust mehr haben, sind überkomplexe, schwer zu begreifende Systeme. Aber wenn du Komplexität mit einem intuitiv erlernbaren System verbinden kannst, ist das der beste Weg.

GameStar: Warum ein Echtzeit-Kampfsystem ?

Muzyka: Wir wollten, daß der Spielverlauf so flüssig wie möglich wird. Es ist ja immer noch möglich, die Kämpfe zu unterbrechen; mit den Pause-Optionen kannst du sie fast rundenbasiert machen.

GameStar: Welche Rollenspiele haben Baldur's Gate beeinflußt?

Muzyka: Fast alle, die wir kennen. Die Aufteilung in Kapitel stammt aus Betrayal at Krondor. Du kannst jederzeit nach eigenem Gusto Unter-Quests erledigen. Aber erst, wenn du ein Schlüsselereignis hinter dich bringst, erreichst du das nächste Kapitel. Die Spieler sollen merken, daß sie dem Ende näherkommen. An Ultima hat uns besonders der Tagesablauf der NPCs gefallen. Wir haben auch in Baldur's Gate zu verschiedenen Tageszeiten andere Monster und Stadtbewohner. Dann fällt mir noch Jagged Alliance ein: Die Art, wie Söldner interagieren, das war wirklich cool. Wir haben versucht, Baldurs' Gate fesselnder und realer zu gestalten, indem die Charaktere miteinander sprechen und interagieren.

GameStar: Wieso dauerte die Entwicklung so lange?

Muzyka: Es ist eines der größten Rollenspiele der letzten Zeit. Die Dialoge bestehen aus rund 430.000 Wörtern, unsere Künstler mußten 10.000 bildschirmfüllende Grafiken zeichnen, plus rund 100.000 Frames an Animationen für Monster und Charaktere. Der Programmcode umfaßt etwa 500.000 Zeilen. Wir haben die Grafik dreimal komplett umgestaltet.

GameStar: Sind einige geplante Features dem AD&D-System zum Opfer gefallen?

Muzyka: Das Problem mit dem AD&D-System ist, daß es im Prinzip weniger aus Regeln besteht, als vielmehr aus Ausnahmen von den Regeln. Wir haben versucht, möglichst alles einzubauen – oder es zumindest für den Spieler so aussehen zu lassen. Ein AD&D-Veteran würde kaum einen Unterschied zum Original bemerken. Natürlich gibt es Abweichungen, etwa bei den Zaubersprüchen, aber die werden im Handbuch erklärt. Die Jungs von TSR wollen jetzt sogar Papier-Rollenspiel-Abenteuer entwerfen, die auf unseren Charakteren basiert. Und es soll ein Buch mit dem Titel »Baldur's Gate« geben, in dem einige unserer Figuren vorkommen.

GameStar: Wie lange dauert es, Baldur's Gate zu lösen?

Muzyka: Ich selbst habe es zweimal durchgespielt: Beim ersten Mal habe ich nur das absolute Minimum gemacht und etwa 40 bis 50 Stunden gebraucht. Die Kämpfe waren aber ziemlich schwierig, weil man so nur wenig Erfahrungspunkte sammelt. Im zweiten Anlauf habe ich versucht, alles zu tun. Ich habe einen vollen Monat gebraucht, bei sechs Stunden Spielzeit am Tag, also insgesamt 180 Stunden. Und dabei ist die Möglichkeit noch nicht eingerechnet, Teile des Spiels unterschiedlich zu lösen. Die durchschnittliche Spielzeit dürfte bei 100 Stunden liegen.

GameStar: Ultima 9 setzt auf 3D, hat aber keine Party – ist das die Zukunft des Genres?

Muzyka: Ich kann mir kein Party-orientiertes Rollenspiel in 3D vorstellen. In isometrischer Sicht, klar, aber nicht aus der Ich-Perspektive. Spiele wie Ultima Underworld oder System Shock haben jedoch gezeigt, daß Solo-3D-Rollenspiele möglich sind.



Das Interface von Baldur's Gate wurde typischer Echtzeit-Strategie abgeschaut.

GameStar: Ihr plant schon ein Addon zu Baldur's Gate.

Muzyka: Ja, »Tales of the Sword Coast«, es wird irgendwann 1999 rauskommen. Es wird den Spielern erlauben, neue Monster zu bekämpfen, neue Zauber zu benutzen. Die Spielwelt wird um etwa acht große Regionen erweitert. Die Helden steigen noch ein paar Stufen auf, bis Baldur's Gate 2 Anfang 2000 kommt. Im Addon wird es gleich zwei Hauptaufgaben geben. LA

Die Charakterklassen von Baldur's Gate

Heldenhaft

Die Helden Ihrer Baldur's-Gate-Party gehören einem von acht AD&D-Charaktertypen oder Mischklassen an, die geschickt auf den PC umgesetzt wurden.

Magier

Der Meister der arkanen Kräfte ist einer der mächtigsten Charaktere in **Baldur's Gate.** Im Nahkampf werden Sie mit dem Magier allerdings keine Freude haben: Er darf nur einen Bruchteil der im Spiel existierenden Waffen benutzen. Magier können keine gewöhnlichen Rüstungen tragen, kleiden sich dafür aber als einziger Heldentyp in magische Roben; die schützen meist vor besonderen Attacken wie Kälte oder Gift. Seine körperliche Schwäche macht der Magier durch die Macht seiner Zaubersprüche wett. Zauberer können sich bei der Charakter-Erschaffung auf eine von acht Spruch-Kategorien spezialisieren. Ihnen stehen dann mehr und stärkere Zauber aus diesem Fach zur Verfügung, dafür bleiben Ihnen die Sprüche der Gegenrichtung weitgehend verwehrt. Bannwirker beherrschen so zum Beispiel mächtige Schutzzauber, sind aber offensiv eher schwach auf der magischen Brust.



Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Dolch, Stab, Wurfwaffen
Mögl. Rüstungen:	Magische Roben
Zauberfähigkeiten:	Arkane Magie
Spezialfähigkeiten:	Keine
Basiserfahrung:	2.500



Kampfbereite Waffen:	3
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Untote bannen, Hände auflegen
Basiserfahrung:	2.250

Paladin

Die rechtschaffenen Paladine sind extrem charismatische Charaktere, und eignen sich deshalb hervorragend als Anführer. Unter ihrer Leitung verbessert sich die Moral der ganzen Gruppe. Dank seiner heiligen Aura kann der Paladin einmal pro Tag und Stufe einige Lebenspunkte durch Handauflegen heilen. Außerdem besitzt er die Fähigkeit, Untote im Kampf zu vertreiben oder zu zerstören. Er kann bis zu drei Waffenfertigkeits-Stufen erlangen. Die Gesinnung der Paladine ist von vornherein gesetzestreu und gut; wenn der Ruf Ihrer Gruppe unter 6 sinkt, fällt der Paladin für immer auf den Status eines Kriegers zurück.



Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Hieb-, Stichwaffen Schleudern
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Untote bannen
Basiserfahrung:	1.500

Kleriker

Die gottverbundenen Priester sind prädestiniert für die Aufgabe des Beschützers und Heilers. Durch Ausruhen heilen Ihre Gefährten nur langsam, und magische Tränke sind teuer. Der Kleriker päppelt die Party nach oder in Kämpfen schnell und günstig wieder auf. Die heiligen Streiter sind akzeptable Kämpfer, da sie im Gegensatz zu Magiern keinen Rüstungs-Beschränkungen unterliegen. Während Priester üblicherweise eher den Mächten des Guten zugeneigt sind, gibt es auch unter ihnen Schwarzmagier. Kleriker sind mächtige Streiter gegen alle Arten von Untoten; »böse« Priester können Untote sogar zum Kampf auf ihrer Seite zwingen.



Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Rüstungen, die leichter als ein Kettenhemd sind
Zauberfähigkeiten:	Arkane Magie
Spezialfähigkeiten:	Diebstahl, Bardenlied
Basiserfahrung:	1.250

Barde

Die redegewandten Barden haben in Gesprächen mit NPCs oft Auswahlmöglichkeiten, die anderen Charakteren verschlossen bleiben. Jeder Barde verfügt von Natur aus über einen hohen »Lore«-Wert; statt magische Gegenstände teuer identifizieren zu lassen, erkennt er deshalb deren Eigenschaften oft selbst. Im Kampf feuert er die Party durch ein Bardenlied an, das die Moral und das Glück der Gruppe erhöht.

Krieger

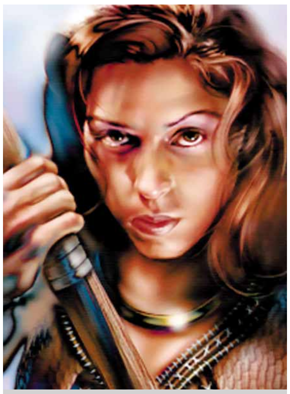
Der Krieger kann nicht zaubern und hat keine Spezialfähigkeiten, aber er besitzt eine eiserne Konstitution und ist ein Virtuose im Umgang mit jeder beliebigen Waffe. Alle Charaktere können ein oder zwei Spezialisierungspunkte auf einzelne Waffengattungen verteilen; Krieger können diesen Waffenbonus mit der Zeit auf bis zu fünf Punkte steigern. Dadurch erhöhen sich die Treffsicherheit und der Schaden enorm. Zwei gute Kämpfer bilden das Rückgrat jeder erfolgreichen Party; sie sollten immer an vorderster Front plaziert werden und im Kampf die schwächeren Charaktere decken.



Kampfbereite Waffen:	4
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Keine
Spezialfähigkeiten:	Keine
Basiserfahrung:	2.000

Druide

Die Druiden vertreten die ultimative Balance. Als Beschützer des natürlichen Gleichgewichts sind sie sowohl im Kampf als auch in der Magie gleichermaßen gut bewandert. Erfahrene Druiden (ab Stufe 7) verfügen zudem über die Fähigkeit des Gestaltwandelns. Einmal am Tag dürfen sie das Äußere eines Wolfs, Braun- oder Schwarzbären annehmen, die entweder schneller sind, stärker zuschlagen oder mehr aushalten als der Druide in menschlicher Form.



Kampfbereite Waffen:	1
Mögl. Waffen:	Hieb-, Wurfwaffen Dolch, Speer
Mögl. Rüstungen:	Lederrüstung, Holzschilde
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Gestaltwandeln
Basiserfahrung:	1.250

Waldläufer

Waldläufer sind Naturburschen und gewandte Kämpfer. Sie glauben an die Macht des Guten und verlieren ihre Fähigkeiten, wenn der Gruppenruf unter 5 sinkt. Jeder Waldläufer spezialisiert sich in seiner Jugend auf eine von zehn Feindklassen, welche er besonders erbittert bekämpft; dann erhält er beispielsweise gegen Spinnen vier zusätzliche Angriffswürfe. Waldläufer können einfache Sprüche zaubern. CS



Kampfbereite Waffen:	3
Mögl. Waffen:	Alle
Mögl. Rüstungen:	Alle
Zauberfähigkeiten:	Klerikale Magie
Spezialfähigkeiten:	Todfeind, Verstecken
Basiserfahrung:	2.250

Dieb

Kampfbereite Waffen:	2
Mögl. Waffen:	Kurzschwerter, Schuß-, Hieb- und Wurfwaffen
Mögl. Rüstungen:	Leder, beschlagenes Leder
Zauberfähigkeiten:	Keine
Spezialfähigkeiten:	Verstecken, Fallen entschärfen, Diebstahl, Schlösser knacken
Basiserfahrung:	1.250

Der Dieb kann als einziger Charakter Fallen entdecken und entschärfen. Aufgespürte Fallen werden in der Umgebung rot hervorgehoben. Der Dieb darf sich für kurze Zeit beinahe unsichtbar machen und sich unbemerkt an Feinden vorbeidrücken. Weder Händler noch Passanten sind vor seinen langen Fingern sicher. Außerdem öffnet der Dieb verschlossene Türen und Schatztruhen. Gesetzestreue Gesinnungen sind Dieben nicht erlaubt.



Das Team

Da ist sie wieder: Die Frage. Diesmal von Benjamin Sopp (16) aus Bornich.

»Welche Fähigkeiten aus Computerspielen hättet Ihr auch gern im Alltagsleben?«

Leider verfügen auch Spiele-Helden nicht über die wirklich wichtigen Tricks wie »Sofortiger Lottogewinn« oder »Spontanes Heft-fertig-haben« ...



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Wie jeder weiß, der die 25 überschritten hat: Das Leben ist wesentlich zu kurz. Schön wär's daher, wenn man wie in Baldur's Gate einen ›Hast‹-Zauber hätte. Schon könnte ich in der gleichen Zeit doppelt so viele Artikel schreiben, Bücher lesen oder Spiele zocken – obwohl, für letzteres bräuchte wahrscheinlich auch mein alter P 133 einen ›Hast‹-Spruch...«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Wenn ich denke, wieviel Zeit und Nerven man sparen würde, wenn sich der ›Recall‹-Spruch aus Ultima auch im richtigen Leben einsetzen ließe. Ich könnte eine Stunde länger schlafen und wäre dennoch als erster im Büro. Keine verstopften Züge mehr, keine zu eng geratenen Flugzeugsitze. Einfach im Urlaub 'ne Rune markieren, schon liegen die feinsten Winkel der Welt direkt vor der Tür.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Mir kämen zwei beneidenswerte Kunststückchen des guten alten Duke ganz gelegen: Per Knopfdruck mit Geld um mich werfen zu können – hm, damit würde ich sämtliche Ferrarihändler Bayerns glücklich machen. Daß ich solange nicht in der Redaktion weile, fiele gar nicht weiter auf. Ein täuschend echter Holo-Galuschka würde mich in allen sonstigen Belangen vertreten.«





MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Am liebsten wäre mir eine Hardware-Eigenschaft: Mit Texturenfiltering würde ich aus der Nähe zwar etwas unscharf wirken. Aus größerer Entfernung täte mir die Glättung der Altersfältchen meiner Gesichtstexturen aber sicherlich gut. Ach, ja, und: Etwas (3D-) Beschleunigung könnte ich auch gebrauchen.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Natürlich den Teleporter, mit dem sich schon die knuddeligen Worms erfolgreich durch die Landschaft beamen. Man stelle sich vor: Keine überfüllten ICEs mehr, keine Lufthansa-Flüge Marke Holzklasse, keine Staus. Einfach aufs Knöpfchen drücken, und man ist am Ziel. Beam me up, Scotty.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Die Magie der klassischen Fantasy-Rollenspiele hat es mir schon immer angetan. Angesichts der unzähligen Möglichkeiten, die das Zaubern bietet, wäre mein Schreibtisch mit einer Handbewegung aufgeräumt. Für die Zusammenstellung toller CDs über Nacht reicht dann ein kleiner Zauberspruch, und für den Rest der Alltagsprobleme braue ich mir einen passenden Trank.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Die Undo-Funktion hat mich schon immer fasziniert: Einfach mal etwas ausprobieren, und bei Nichtgefallen bequem rückgängig machen. Wenn das im echten Leben auch möglich wäre! Nicht länger Spiele testen, sondern zum Beispiel Filialleiter bei 'ner Bank werden. Oder Dozent für Linguistik. Oder Lehrer. Ähem, bei näherer Betrachtung brauche ich doch keine Undo-Funktion...«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Kennt noch jemand Superhero League of Hoboken? Die Fähigkeiten der irren Supermänner reichten von ›Stadtpläne falten‹ bis ›Scharfes Essen verdrücken‹. Ich würde unliebsame Widersacher am liebsten mit ›Cholesterinspiegel heben‹ lahmlegen. Aber halt, ich fürchte, diese Fähigkeit besitzt schon jemand: Der Koch der Verlagskantine...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Ganz klar: die Save-Funktion. Wäre es nicht wunderbar, mitten am Arbeitstag abzuspeichern und ein erfrischendes Nickerchen zu machen? Und wenn ich ausgeschlafen habe, kann ich den ›Spielstand‹ wieder laden und weitertesten, ohne daß jemand was gemerkt hat. Das wäre auch ideal zum Verlängern der viel zu kurzen freien Wochenenden.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ich würde gerne wie Kyle Katarn in Jedi Knight den Macht-Spruch ›Überirdisches Sehen‹ beherrschen. Damit würde ich nie wieder in der Münchner U-Bahn einem Kontrolleur in die Finger laufen, mit einem Blick die kürzeste Schlange im Supermarkt erkennen oder würde vor allen anderen bemerken, daß unsichtbare Ekel-Aliens auf der Erde gelandet sind.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

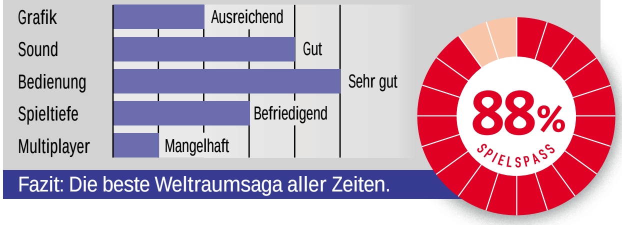
Raumschiff GameStar 17

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	3D-Karte	3Dfx-Grafikkarte



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?

GameStar

GameStar »für besondere Spieltiefe« Baldur's Gate

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

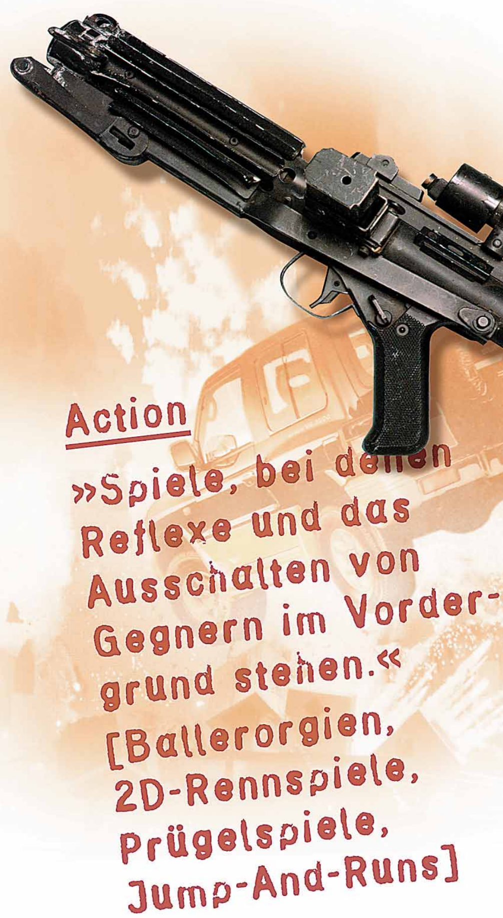
Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Sind da höhere Mächte im Spiel? Cyber-Rothaut **Turok** zieht in diesem GameStar zum zweiten Mal ins heiße Gefecht, die **Uprising**-Panzer rollen in die zweite große Schlacht um die Rettung der menschlichen Zivilisation, und mein persönlicher Hit des Monats heißt 220. Das ist die Versionsnummer des letzten **Unreal**-Patches (auf unserer CD), und der bringt den eh schon guten Multiplayer-Modus inklusive der Botmatches vollends auf Trab. Dank neuer Waffen-Sounds und Turbomodus haben damit auch Solisten jede Menge Spaß. Aufgeschlossenen Actionspielern empfehle ich außerdem einen Blick ins Action-Adventure-Lager: Das phantastische **Dark Project** hat mit traditioneller 3D-Actionkost zwar außer der Ich-Perspektive nur wenig gemein. Trotzdem warte ich schon darauf, welcher kommende Ego-Shooter daraus zuerst einige diebische »Anregungen« übernehmen wird.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Indiziertes Spiel	3D-Action	12/98	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	1/99	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
8	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
9	Shogo	3D-Action	12/98	83%
10	Uprising 2	Actionspiel	NEU	82%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
13	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Turok 2	3D-Action	NEU	80%
16	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
17	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
21	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests



Der mit dem Alien tanzt

Turok 2
Seeds of Evil

Die kriegerische Rothaut legt sich zum zweiten Mal mit einem glänzend animierten Bestiarium an.

Die 3D-Welt ist fest in Händen einer Clique von **Quake 2**- und **Unreal**-Grafikprogrammierern. Die ganze 3D-Welt? Nein, eine kleine Gruppe unerschrockener Entwickler leistet tapfer Widerstand. Das Ergebnis der fleißigen Arbeiter von Acclaim heißt **Turok 2: Seeds of Evil** und setzt den vor rund einem Jahr veröffentlichten ersten Teil fort. Damals hatte die Hauptfigur Turok eine brandgefährliche Wunderwaffe in einem Vulkan entsorgt. Leider ist dadurch in einer fernen Dimensions-Gefängniszelle der garstige Primagen aufgewacht. Er sinnt auf Rache und auf die Weltherrschaft. Schuldbewußt stürzt sich Turok mit frischem Kriegsgerät erneut ins Getümmel, um dem Bösewicht den Garaus zu machen.

Saat des Bösen

Statt der Dinosaurier aus **Turok 1** verkloppen Sie diesmal außerirdische Monstrositäten; lediglich zwei Echsen konnten sich hinüber in **Seeds of Evil** retten. Dafür schwingen jetzt Scharen von glutäugigen Riesenaffen schwere Schwerter, hünenhafte Aliens schießen aus allen Kanonenrohren, und außerirdische Käfer flitzen per Raketenantrieb durch die lasergeschwängerten Lüfte ihres Raumschiffs. Den rund 30 Gegnertypen gemein sind nahezu perfekte Bewegungen. Die Biester bestehen aus deutlich mehr Polygonen als sämtliche 3D-Konkurrenten und sind liebevoller animiert – schöner als in **Turok 2** schlägt sonst kein Alien zu.



Kurze Zwischensequenzen lockern die Stimmung auf.

In Sachen künstliche Intelligenz hinterlassen die bösen



Mit dem schwer gepanzerten Riesenaffen (Typus »dumm, aber stark«) hat Turok seine Probleme.

Peter Steinlechner



Bombast-Action in Reinkultur

Wer in 3D-Actionspielen vor allem aufwendig animierte Kampfgeräte und Gegner sucht, für den ist Turok 2 das Eldorado schlechthin. So herrlich echt wackeln Aliens sonst nicht vor meine Kanone, die makaberen letzten Zuckungen von frisch erlegten Monstern sorgen auch beim x-ten Mal noch für ein fieses Grinsen. Einen lobenden Klaps auf die Schulter haben sich die Waffendesigner verdient. Das Kriegsarsenal bietet aufwendigere Explosionen als so manche Silvesternacht, ist aber trotz des großen Angebots an Knarren fein aufeinander abgestimmt.

Fade Wandtexturen

Ansonsten wirkt Seeds of Evil im Vergleich zur aktuellen 3D-Konkurrenz sowohl spielerisch wie technisch leicht angestaubt. Besonders die langweiligen Wandtexuren können ihre Herkunft vom gleichzeitig erscheinenden N64-Modul nicht verleugnen und sorgen wie beim Vorgänger dafür, daß in den riesigen Levels markante Wegpunkte zur Orientierung fehlen. Bei Turok 2 stehen weniger die Story oder eine glaubwürdige Welt im Mittelpunkt, sondern Action pur – wer darauf steht, wird glücklich.



Im außerirdischen Insektenbau wuseln hochgerüstete Gegnerscharen.

Biester gemischte Gefühle. Angeschossene Gegner nehmen Reißaus oder verstecken sich in dunklen Ecken. Gelegentlich flüchten sogar größere Biester vor einem Turok mit gezückter Riesenknarre. Dafür erweisen die Monster sich als wenig hartnäckige Verfolger, sondern verlieren ab einem Mindestabstand jedes Interesse – obwohl Sie noch in Sichtweite sind.

Neue Riesenwelten

In Turoks zweitem PC-Abenteuer ziehen Sie durch fünf übergroß geratene Levels. So gehören in der Hafenstadt Adia verfallene Bauten und eingestürzte Säulen zum Straßenbild. In düsteren Sumpflandschaften hüpfen Sie durch alte Siedlungen und wehrhafte Verteidigungstürme. Ein riesiges Raumschiff wartet mit mächtigen Selbstschußanlagen und Außerirdischen vor bunten Terminals auf. Wenn Sie das alles bewältigt haben, lauern schließlich noch fünf heftig kämpfende Obermotze, darunter eine fiese Alien-Königin oder ein von der Hallendecke gemein herabblinzelndes Auge.



Als Aufgabe zwischendurch sollen Sie den großen Seelenspiegel zerstören.

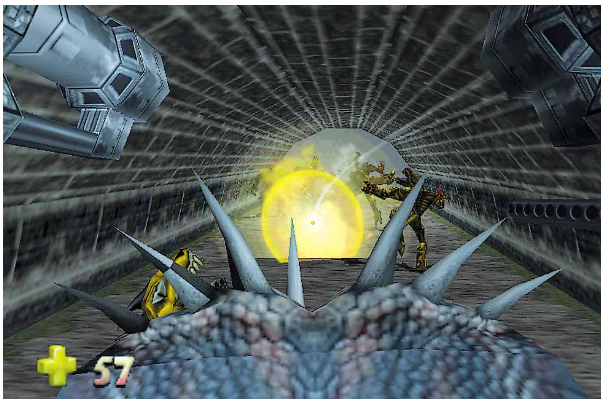
Sie arbeiten sich zwar auf überwiegend linearem Kriegspfad durch die Welten, müssen aber auch Umwege in Kauf nehmen – sei es auf der Suche nach Extras, oder weil nicht immer klar ist, welches der richtige Weg ist. Eher nebenbei erledigen Sie einige Zusatzaufgaben. Beispielsweise befreien Sie gefangene Kinder aus versteckten Käfigen oder jagen große Munitionsdepots in die Luft.

Atomare Kampfkeule

Sein altes Kriegbeil hat Rothaut Turok längst gegen moderneres Kampfgerät getauscht. Er marschiert dem Feindesheer wacker mit bis zu 17 Waffen entgegen. Neben bunt feuernden Laserwummen und Energiegewehren benutzt er aufwendigere Geräte wie dreistufige, zielsuchende Raketen, die sogar schwere Gegner scheinbar mühelos emporschleudern, bevor sie krachend detonieren. Mit einem kalten Strahlenstoß schockgefrieren Sie Ihre Gegner, oder nuken sie wie im Vorgänger per fulminanten Atomschlag in die ewigen Jagdgründe.



Der dickbäuchige Obermotz weicht nur härterem Kampfgerät wie dem giftgrün strahlenden Plasma-Gewehr.



Kurzfristig darf Turok auf dem Rücken eines Dinos die panischen Aliens jagen.

Bei Einsätzen unter Wasser wechselt das Programm automatisch zu passender Bewaffnung. Abgesehen von einer Harpune hilft dort ein Torpedowerfer, der gleichzeitig als Handheld-U-Boot dient und Sie besonders flott durchs feuchte Naß schleppt.

Indianer im Internet

Die Grafikengine des Vorgängers wurde leicht aufgepäppelt und bietet jetzt noch buntere Lichteffekte sowie reflektierende Wasseroberflächen. Am starken Fogging, das auch Gebäude in Ihrer Nähe in prozessorschonenden Nebel oder in Dunkelheit hüllt, hat sich allerdings nur wenig geändert. Dafür kennt das Programm jetzt einen ausgewachsenen Multiplayer-Modus per Internet oder LAN. 13 Mehrspieler-Arenen liefert Acclaim gleich mit, als Besonderheit können Sie jede mit einem von neun Texturensets bekleben. PS

Turok 2: Seeds of Evil

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 180 MByte

Spieler: Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

80% Spielspass

Geradlinige Action mit tollen Spezialeffekten.

Technik-Check: Turok 2

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Das 3D-Actionspiel **Turok 2** bewegt sich in Sachen Hardware-Anforderungen im oberen Bereich. Wer in höheren Auflösungen spielen möchte, kommt um einen flotten AMD K6-2 oder Pentium II kaum herum. Einen Software-Modus bietet das Programm nicht. Eine 3D-Karte ist Pflicht, aber immerhin unterstützt das Spiel Direct-3D und damit alle gängigen Beschleuniger-Chips.

Die nebenstehende Szene aus **Turok 2** haben wir in vier verschiedenen Auflösungen geknipst. Links oben sehen Sie die niedrigste Auflösung für schwächere Rechner, rechts unten eine für High-end-Systeme. PS



Turok 2: Ausschnitt (1) zeigt die niedrigste Auflösung 320x240, (2) zeigt 512x385, (3) 640x480 und (4) schließlich 1024x768.

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● nicht möglich
- ● flüssig, aber quasi unspielbar, da Bildausschnitt nur Teil des Monitors füllt
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar
- ● nur im SLI-Modus möglich

	Rage Pro	Voodoo 1	PowerVR	Riva 128	Mat. G200	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P166 MMX, AMD K6/200								
320x240	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	gut spielbar
512x384	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
640x480	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
P233 MMX, AMD K6/300								
320x240	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	gut spielbar
640x480	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	unspielbar langsam	nicht möglich	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
PII 233, Celeron 300, AMD K6-2/300								
512x384	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
640x480	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII 400								
800x600	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
1024x768	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Turok 2 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D, Voodoo-Chips laufen wahlweise über Glide. Das Programm hat keinen Software-Modus.
LANDSCHAFT: Sie kämpfen sowohl auf offenen und sehr großen Flächen, als auch in riesigen Hallen oder engen Gängen. Die Umgebung ist vollständig dreidimensional.
FIGUREN: Die Polygon-Gegner sind äußerst detailliert und nahezu perfekt animiert. Einzelne Körperteile werden getrennt verwaltet, was aber nur bei manchen Waffen eine Rolle spielt.
SOUND: Sprachausgabe in den Zwischensequenzen; ordentliche Waffengeräusche; gute Hintergrundmusik.
SICHTWEITE: Starke Beschränkungen in der Sichtweite, entweder durch Nebel oder Dunkelheit. Größere Gebäude lassen sich selbst aus der Nähe nicht ganz erkennen.
TEXTUREN: Größtenteils blaß und sehr eintönig. Wände wirken nicht so »solide« wie in anderen Programmen.
SPEZIALEFFEKTE: Turok 2 bietet sehr aufwendige 3D-Explosionen; Feuer oder Detonationen färben die Umgebung nur teilweise ein; realistische Unterwasser-Verzerrungen.
CUTSCENES: Sehr kurze, aber stimmungsvolle Zwischensequenzen direkt in der 3D-Engine.
STEUERUNG: Frei konfigurierbar, folgt den üblichen 3D-Actionstandards. Wirkt etwas schwammig, außerdem beherrscht Turok nur eine Schritt-Geschwindigkeit.

Mehr lenken als denken

Uprising 2



Geschenke von oben: Bei Uprising 2 hagelt es Truppen, Gebäude und Raketen auf Tastendruck.

Gerade mal ein Jahr ist es her, da glänzte **Uprising** durch die fesselnde Verknüpfung von 3D-Action mit Echtzeitstrategie-Elementen und war das erste in einer Reihe von ähnlichen Genremischungen. Nur, es verkaufte sich nicht. Kurz darauf kam Activisions **Battlezone** und mischte viel Strategie mit etwas 3D-Action. Aber kaufen wollte es ebenfalls kaum jemand. Trotzdem wagen die Cyclone Studios jetzt einen zweiten Aufstand.

Instant-Action

Jagten sich im Vorgänger Imperiale und Rebellen die Raketen um die Ohren, so legt sich in **Uprising 2** eine Alienrasse namens Trich mit den Menschen an. Also klettern Sie abermals in Ihren schwer bewaffneten Kommandopanzer Wraith, und säubern in drei Kampagnen insgesamt 28 Levels von der außerirdischen Monsterbrut.

Nach einer kurzen Einsatzbesprechung landen Sie direkt auf dem 3D-Planeten. Dort errichten Sie zunächst eine Basis, die Ihnen als Nachschublager dient. Sobald alle Feindeinheiten im Umkreis ausgeschaltet sind, fordern Sie das Hauptgebäude an, das wenige Sekunden später von einem Transportschiff abgeworfen wird. Danach bauen Sie auf die gleiche Weise Kraftwerke zur Energiegewinnung, Abwehrstellungen oder Truppenfabriken. Mit den entsprechenden Anlagen dürfen Sie



Regenschauer gehören zu den wenigen grafischen Neuerungen.



Auf der heiß umkämpften Alienbasis kommt es zur Massenschlacht zwischen Menschen und Trich.

Rüdiger Steidle



Fulminantes Feuerwerk

Uprising 2 spielt sich deutlich actionlastiger als 3D-Strategiespiele wie Battlezone oder Urban Assault. Schnell habe ich meine Basis errichtet und kann mich in die Schlacht stürzen. Dann gibt es Action pur: ballern, ausweichen, Truppen herbeamen. Um meine Einheiten oder die Energieversorgung brauche ich mich kaum zu kümmern. Dank der simplen Bedienung habe ich jederzeit alles im Griff.

Missions-CD oder Nachfolger?

Abgesehen von den Sondereinsätzen, ein paar neuen Einheiten und grafischen Verbesserungen, bietet Uprising 2 keine Verbesserungen. Trotzdem: Fans bekommen wieder die solide, spielenswerte Mischung zweier Genres geboten. Sollten Sie das Spielprinzip aber erstmal antesten wollen: Uprising 1 ist seit kurzem zum Budget-Preis erhältlich.



Aus der Cockpitperspektive steuern Sie Ihren Wraith in 3D-Action-Manier.



Infanteristen zerlegen eine Trich-Fabrik.



Zwei Dropships schaffen neue Gebäude heran.

Infanterie, Jäger, Bomber, Killersatelliten und zwei Arten von Panzern produzieren.

Hilfe auf Kommando

Wenn Sie auf feindliche Stellungen treffen, können Sie per Tastendruck Ihre Truppen direkt ins Kampfgetümmel beamen. Dann stürmen die Einheiten selbständig auf das anvisierte Gebäude ein oder beschießen gegnerische Streitkräfte in der Nähe. Panzer rattern gegen Kanonentürme ins Feld, Jagdflieger bekämpfen SAM-Stellungen, und Bomber entladen ihre tödliche Fracht auf Fabriken. Im Vergleich zu Ihrem waffenstarrenden Kommandopanzer sind diese Hilfstruppen allerdings recht schwache Kämpfer. Man setzt sie vorwiegend zur Unterstützung ein, die Hauptlast der Kämpfe haben Sie selbst zu tragen. So bestreichen Sie Infanterie mit dem Lasergeschütz oder feuern Raketen auf Feindbunker.



Dank der Karte behalten Sie die Übersicht

Verzweigte Kampagnen

Zwar laufen die meisten Einsätze immer noch nach dem Schema »Basis bauen, aufrüsten, Gegner plätten« ab. Sie müssen aber auch mal Konvois eskortieren, feindliche Stellungen auskundschaften oder sich unentdeckt über einen Planeten schleichen. Navigationspunkte und Lage-Updates per Sprechfunk führen Sie dabei von einem Missionsziel zum nächsten, so daß Sie nie den Überblick verlieren. Weil sich die Kampagnen außerdem an einigen Stellen aufteilen, bietet **Uprising 2** etwas mehr Abwechslung als der erste Teil. Auch die Missionstypen sind vielfältiger. So schießen Sie sich durch einen gewaltigen Asteroiden oder bestreiten Nachteinsätze.

Feuern und Forschen

Entsprechend Ihrer Leistung erhalten Sie für gewonnene Missionen etwas Geld, das Sie in neue Technologien investieren können. Je nachdem, ob Sie lieber selber kämpfen oder Ihre Kameraden die Drecksarbeit erledigen lassen, verstärken Sie Ihren Wraith oder polieren die anderen Einheiten auf. Im Laufe der Zeit kommen neue Waffensysteme hinzu. So ballern Sie gegen Ende der zweiten Kampagne mit Torpedos statt Raketen, setzen taktische Atomwaffen ein oder errichten Zwillingsgeschütze, um Ihre Basis zu sichern. Wer alle Kampagnen durchgespielt hat, kann sich mit dem mitgelieferten Missionseditor neue Herausforderungen schaffen. RS

Uprising 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	3DO Company
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

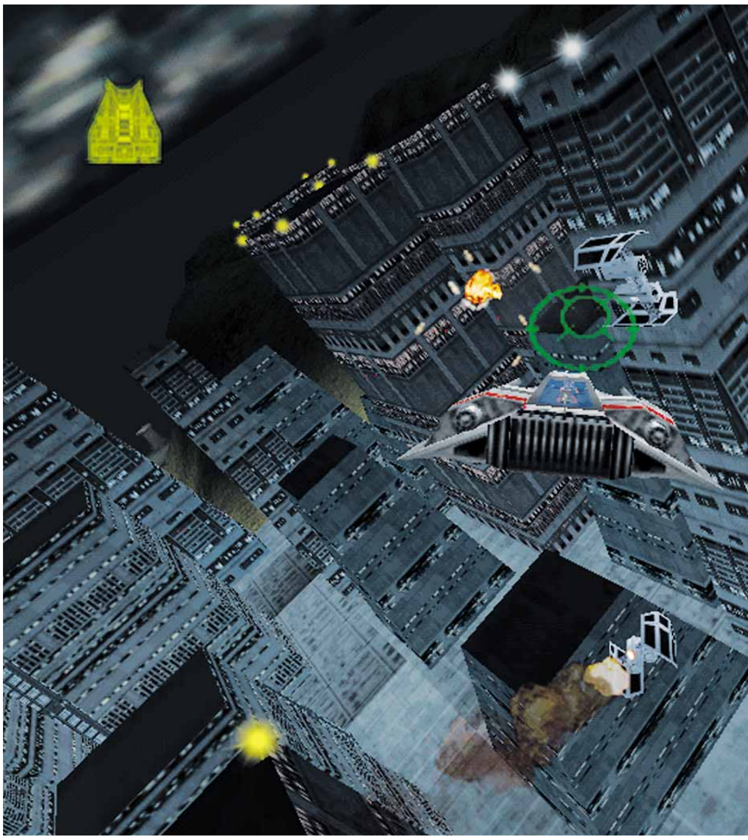
82% Spielspass

Rasantes Actionspiel ohne Überraschungen.

Star Wars für Ballerfans

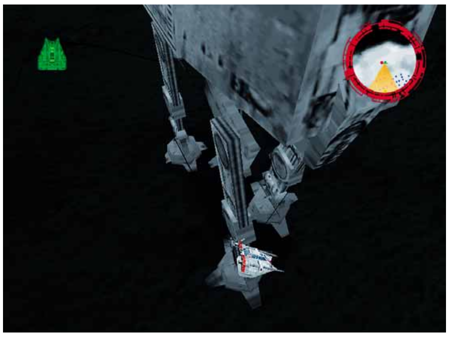
Rogue Squadron

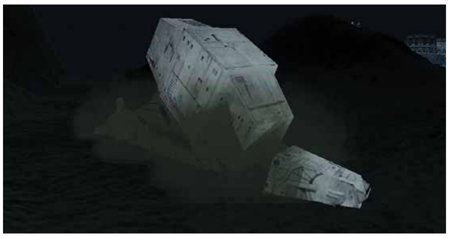
Mit packender Atmosphäre und Raumschiff-Schlachten für Einsteiger setzt LucasArts die legendäre Space Opera fort.



Rasanter Kampf gegen TIE-Fighter in den düsteren Häuserschluchten von Corellia,

Während George Lucas emsig am nächsten Star Wars-Film bastelt, kann der computerspielende Teil der Menschheit die schier endlose Wartezeit mit neuen PC-Abenteuern der ruhmreichen Sternenkrieger überbrücken. Der jüngste Streich von LucasArts versetzt Sie sogar erstmals in die Rolle von Luke Skywalker höchstpersönlich. Im Actionspiel Rogue Squadron kämpfen Sie als blonder Jungspund an der Spitze eines Elite-Fliegerkommandos gegen das Imperium. Mit Ihren Weltraumflitzern holen Sie ganze Legionen von TIE-Fightern vom Himmel. Das Programm wurde nicht von LucasArts alleine, sondern in Zusammenarbeit mit Factor 5 produziert. Dieses mittlerweile nach Amerika ausgewanderte Entwicklerteam stammt ursprünglich aus Köln und genoß Anfang der 90er Jahre einen geradezu legendären Ruf unter Amiga-Verehrern; größter Hit war die Actionreihe Turrican.





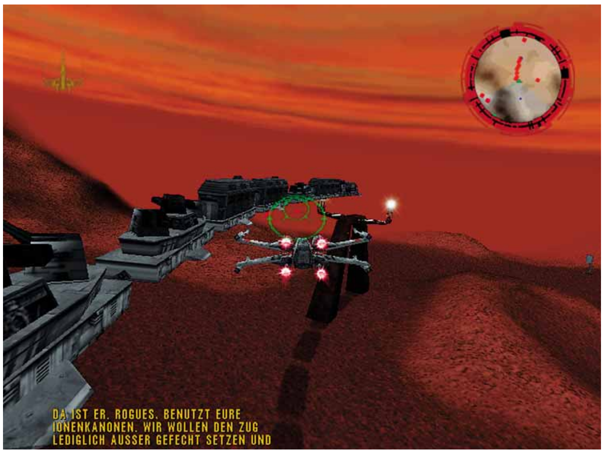
AT-ATs müssen Sie mit ausgelegtem Stahlseil dreimal umfliegen, erst dann stolpern die Kolosse und krachen auf die stählerne Schnauze.

Unbekannte Welten

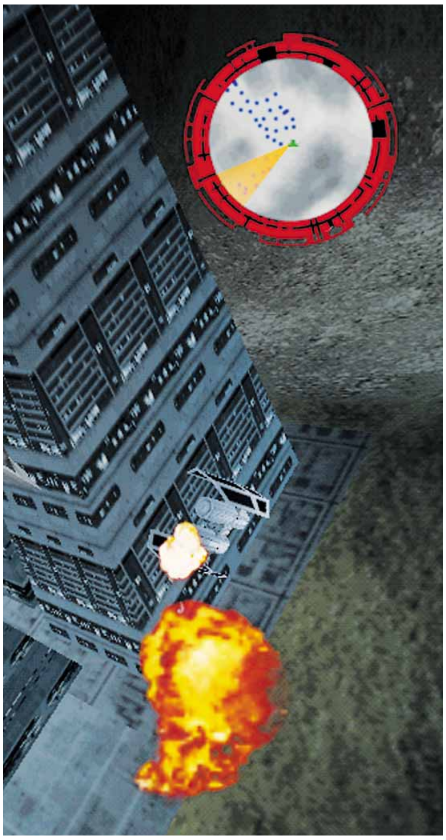
Gefechte im Weltall stehen bei Rogue Squadron nicht auf dem Schlachtplan – heftige Kämpfe mit bösen Imperialen liefern Sie sich ausschließlich über Planetenoberflächen. Neben bereits bekannten Gestirnen wie Tatooine oder Hoth besuchen Sie auch bisher nie gesehene, darunter Mon Calamari oder Corellia, die Heimat von Han Solo. Während die Planetengrafik wegen der sehr groben Oberflächentexturen keinen Spezialeffekte-verwöhnten PC-Spieler aus dem Pilotenstuhl haut, sorgen viele Details auf dem Boden für stimmige Sternenkriegs-Atmosphäre. Beispielsweise feuern winzige Stormtrooper aus allen Blasterrohren, drehen auf Speedbikes ihre Runden oder folgen einem zweibeinigen AT-ST ins Kampfgetümmel.

Kampf dem Imperium

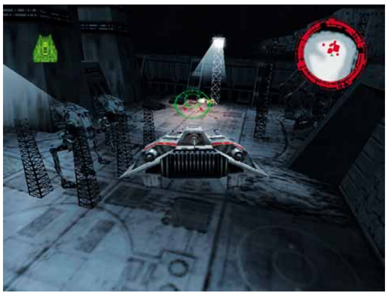
Intergalaktische Abwechslung ist in Sachen Missionsdesign angesagt. Grundsätzlich ballern Sie vom TIE-Fighter über AT-STs bis zu Bodengeschützen zwar alles nieder. Allerdings haben die Entwickler es verstanden, das simple »erst schießen, dann denken« mit viel Drumherum aufzupeppen. Sei es, daß Ihr Vorgesetzter Sie kreuz und quer über die Planetenoberfläche hetzt, oder daß Sie auf dem Weg durch enge Täler einen Rebellentransport schützend begleiten. Bei der Bewältigung dieser Aufgaben helfen die restlichen



Auf dem Gefängnisplaneten schalten Sie einen schwebenden Zug aus.



dem Heimatplaneten von Han Solo.



Diese Fabrikhalle ist liebevoll aufgebaut.

Angehörigen der **Rogue Squadron** kräftig mit. Befehle können Sie den Kameraden zwar nicht erteilen, trotzdem agieren sie äußerst effektiv. Beispielsweise sollen Sie in einem Einsatz einen Gefängnistransport lahmlegen. Statt den schwebenden Zug selbst unter Feuer zu nehmen, langt es aber schon, sich todesmutig auf sämtliche Gegner zu stürzen und die eigentliche Arbeit den anderen Piloten zu überlassen.

Flinke Flieger

Sie flitzen dem Feind in fünf Raumjägern entgegen. Neben bekannten Schiffen wie den wendigen X-Wings oder A-Wings gibt's auch erstmals den (in Büchern vorkommenden) V-Wing zu steuern. Bei den meisten Aufträgen weist Ihnen das Programm ein bestimmtes Schiff zu. Nur gelegentlich entscheiden Sie selbst, in welches Cockpit Sie klettern wollen.



Im 3D-Menü wählen Sie vor einigen Missionen Ihr Raumschiff aus.



Wahlweise fliegen Sie mit Cockpit-Sicht.

Anders als in simulationslastigen Weltraumspielen wie **TIE Fighter** steuern sich die Jäger in **Rogue Squadron** völlig unkompliziert. Sie müssen weder auf Schildkonfiguration noch auf Energiesysteme aufpassen, sondern nur die richtige Richtung einschlagen und Gas geben. Auch die passende Bewaffnung gibt das Spiel vor – mehr als Laser und einen Satz Raketen bekommen Sie eh nicht spendiert. Das Programm kennt fast ein Dutzend unterschiedliche Blickwinkel, allerdings hat sich die Verfolgersicht im Test als einzig sinnvolle erwiesen. Nur wenn Sie mit dem Schlepptau um AT-ATs fliegen, damit die Metallkolosse über Ihr ausgelegtes Schleppseil stolpern, schaltet das Programm grundsätzlich in eine isometrische Perspektive.

Raumschifftechnik

Rogue Squadron verlangt nach schneller Hardware. Obwohl das Programm weder spektakuläre Explosionen noch sonderlich aufwendige Spezialeffekte bietet, läuft es erst auf einem schnellen Pentium mit 3D-Karte flüssig. Voodoo-Chips werden direkt unterstützt, alle anderen Beschleuniger müssen Direct-3D nutzen. Der berühmte **Star Wars**-Soundtrack von John Williams plätschert mit einigen neu komponierten Stücken nicht im CD-Audio-, sondern nur im General-Midi-Format aus den Lautsprecherboxen – trotzdem kann die Qualität dank sorgfältiger Abmischung überzeugen. Hierzulande erscheint das Programm mit englischer Sprachausgabe, aber deutschen Menüs und Untertiteln. PS

Peter Steinlechner



Mächtig simpel

Einsteigen, losfliegen und ballern, was die Laser hergeben – Rogue Squadron setzt ganz auf unkomplizierteste Action. Ohne Gefummel mit den Raumschiff-Systemen hole ich hier in einer Mission mehr TIE Fighter vom Himmel, als der typische Film-Pilot in seiner gesamten Laufbahn. Daß das Ganze Spaß macht, liegt zu großen Teilen an der stimmig inszenierten Star-Wars-Atmosphäre. Ohne stampfende AT-ATs im Fadenkreuz oder den wie immer genialen Soundtrack würde der jüngste Streich von LucasArts deutlich weniger packend rüberkommen.

Missionen zu eintönig

Trotzdem müssen auch hartgesottene Sternenkrieger den X-Wing-Schlüssel nicht unbedingt aus der Hosentasche kramen. Ich hätte mir deutlich mehr spielerischen Tiefgang gewünscht. Spätestens ab der zehnten Mission machen sich angesichts des gleichförmigen Missionsdesigns Ermüdungserscheinungen breit. Verstehen Sie mich nicht falsch: Rogue Squadron ist kein schlechtes Spiel – aber einen Hunderter würde ich dafür nicht berappen wollen.

Star Wars: Rogue Squadron

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

69% Spielspass

Simples Actionspiel – nur für Star-Wars-Fans.

Düster klirren die Klingen

Asghan

Mit Geschicklichkeit und schnellen Reflexen sollen Sie einem einsamen Thronfolger auf seinen rechtmäßigen Sitz verhelfen.



Feindliche Ritter bekämpfen Sie meist auf kurze Distanz mit einfachen Tastaturbefehlen.



Die ausgedehnten Sprungsequenzen sind wegen der unpräzisen Steuerung nicht ganz einfach.

Familienkrach im Herrschaftshaus: Im Actionspiel Asghan säbeln Sie sich als gleichnamiger Prinz mit scharfem Schwert durch Ihr verlorengegangenes Königreich. Das hat ein entfernter Onkel entgegen der Erbschaftsregelung an sich gerissen. Jetzt regiert der Tyrann mit eiserner Faust und der tatkräftigen Unterstützung böser Drachen. Um ihn zu stürzen, landen Sie nach Jahren des Exils unbeobachtet am Strand Ihres Landes, legen sich bald mit der ersten Wache an und kämpfen sich dann über Steilklippen, durch eisige Wüsten und dunkle Höhlen.

Klettern und kämpfen

Das Programm mixt die von Tomb Raider bekannte Kameraführung und dessen grundlegende Steuerung mit ausgedehnten Schwertkämpfen gegen Orks, Ritter und vielerlei andere Krieger. Alternativ schalten Sie um zur Armbrust, die Sie allerdings aus der Ich-Perspektive bedienen. Neben heißen Schlachten ist viel Geschicklichkeit gefragt. In ausgedehnten Jump-and-run-Einlagen springen Sie Steilhänge empor, hüpfen auf Plattformen oder hangeln an Seilen über gähnend tiefe Abgründe. Nur hin und wieder müssen Sie mal ein Rätsel lösen und beispielsweise auf singenden Totenköpfen eine Melodie nachspielen.

Schöne fremde Welt

Asghan bietet eine durchgehende Welt, die Sie auf linearen Pfaden erkunden. Nur gelegentlich lädt das Spiel an Türen neue Daten in den Hauptspeicher. Sporadisch bringen Zwischensequenzen direkt in der 3D-Grafik etwas Kurzweil, allerdings sorgt die amateurhafte deutsche Sprachausgabe nicht selten für unfreiwillige Komik.

Die 3D-Engine bietet auch in der Software-Variante schöne Spezialeffekte wie etwa transparente Wasseroberflächen oder farbige Licht- und Schattenwürfe, und läuft auch auf langsameren Rechnern ausreichend flott. Allerdings sind die Animationen der Spielfiguren nicht mehr zeitgemäß. PS

Peter Steinlechner



Halbrohe Prügeleien

Asghan hätten ein paar weitere Monate fleißige Entwicklungsarbeit gutgetan, letztlich wirkt das Programm noch nicht ausgereift. Die Steuerung ist eingängig, aber unpräzise. Die Levels sehen teilweise sehr schön aus, bieten spielerisch allerdings kaum neue Ideen fürs Actiongenre.

Ausgewürfelte Zufallstreffer

Und daß meine Klinge immer wieder deutlich sichtbar durch die Polygone des Gegners flutscht, mir aber trotzdem kein erfolgreicher Hieb gutgeschrieben wird, ist nur eines von vielen kleinen Ärgernissen – wozu habe ich denn 3D-Grafik, wenn Treffer irgendwo unsichtbar hinter den Kulissen ausgewürfelt werden? Positiv fallen dagegen vor allem die spannende Story und das durchaus packende Fantasy-Flair auf. Schade, denn so werden nur Actionspieler mit viel Geduld ausreichend Spaß an Asghan finden.

Asghan

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

61% Spielspass

Rasante Action mit Umsetzungsmängeln.

Subversion

Die Missions-CD für Incoming.



Neue Landschaftstypen sorgen für etwas mehr optische Vielfalt.

Das erste offizielle Addon zum Actionspektakel **Incoming** heißt **Subversion**. Wie bereits im farbenfrohen Hauptprogramm schicken Sie mit großkalibrigen Kanonen feindliche Raumschiffe in die außerirdischen Jagdgründe. Die Steuerung ist sehr einfach gehalten, gewaltige Explosionen sorgen für Atmosphäre. Dem subversiven Spielspaß frönen Sie in 48 neuen Aufträgen. Wie gewohnt, müssen Sie zwar überwiegend ballern, bringen aber zwischendurch auch mal Truppen sicher ans Ziel oder beschützen Gebäude. **Subversion** kommt sowohl mit der im Handel erhältlichen Version von **Incoming** zurecht, als auch mit verschiedenen Varianten, die Grafikkarten beiliegen. PS

Peter Steinlechner

Ohne Staunfaktor

Subversion ist eine anständige Missions-CD, trotzdem brauche ich das Ding nicht unbedingt. Das Hauptprogramm Incoming lebt in erster Linie von den gewaltigen Explosionen, und die sehen hier genauso aus – für eine Steigerung kann das Addon nicht sorgen. Daß gelegentlich andere Landschaftstexturen auf dem Boden kleben oder irgendwo eine neue Alien-Einheit durch das Kampfgetümmel flitzt, spielt da keine besonders große Rolle.

Subversion

Genre:	Actionspiel-Addon	Hersteller:	Rage
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 10 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166 MMX	Pentium II/266
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

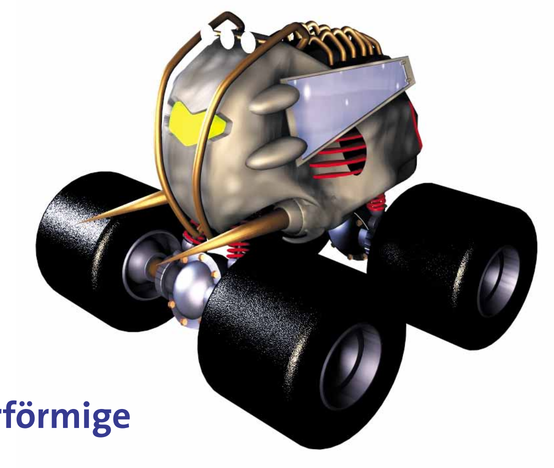
Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

70% Spielspass

Ordentliches Action-Addon für echte Fans.

Rasant, rasant, Herr Elefant

Scars



Gelangweilte Mega-Computer lassen tierförmige Autos gegeneinander rasen – sieht so das Jahr 3000 aus?



Spektakuläre Unfälle kommen zwar ständig vor, beschädigen aber Ihr Gefährt nicht.

Gunnar Lott



Wo ist mein N64?

Die alte Regel: Was auf dem Nintendo 64 Spaß macht, muß auf dem PC noch lange nicht ziehen. Dort ist die Marktnische für bunte, actiongeladene Autorennen mit dem glänzenden Dethkarz schon sehr gut besetzt.

Scars braucht kaum Eingewöhnung, ist actionsreich und bringt gut Geschwindigkeitsgefühl rüber – von der PC-Version hätte ich jedoch mehr erwartet. Die technischen Vorteile des PCs in Sachen Grafik und Sound wurden nicht genutzt, und der Multiplayer-Modus im Splitscreen verträgt nur noch zwei statt vorher vier Teilnehmer. Auf Standards wie Netzwerk-Unterstützung und Save-Option hat Ubi Soft überdies großzügig verzichtet.

Die Programmierer der Mini-Firma Vivid sind in PC-Kreisen relativ unbekannt. Bis dato wurde nur von ihren Konsolen-Titeln nur Street Racer umgesetzt. Mit kunterbunten Action-Rennen kennen sich die Engländer aus: Auch bei Scars rasen Sie in wilden Wagen über kurvige Kurse.

Rasendes Rhinozeros

Neun durchgeknallte Riesenrechner beherrschen in ferner Zukunft die Erde. Da es Windows dann wohl nicht mehr gibt, haben die Computer massenhaft Rechenkapazität frei und langweilen sich schändlich. Um dem abzuhelfen, bauen sie bewaffnete Vehikel in Tierform, die sie gegeneinander Rennen fahren lassen. Von den insgesamt neun Fahrzeugen dürfen Sie von Beginn an fünf steuern – die anderen gibt's nur für den, der sie in einem Extra-Rennen besiegen kann. Jeder Wagen hat ein Tier zum Vorbild: Der Elefant (hohe Endgeschwindigkeit, eher schlechte Beschleunigung, gute Strassenlage) kommt ebenso vor wie der Tigerhai oder die Kobra. Das animalische Auto Ihrer Wahl lenken Sie in der Verfolgeransicht über die abwechslungsreichen Kurse; eine Cockpit-Perspektive hat Scars nicht zu bieten.

Raketen gegen Elefanten

Auf den Strecken liegen großzügig Extras verstreut, von denen Ihr Bolide maximal zwei tragen kann. Sie bedeuten meist Ärger für Ihre Konkurrenten, ob Sie die Gegner nun per Zeitbombe sprengen, per Rakete abschießen oder mit einem Magneten aufhalten. Für friedlich gestimmte Raser gib´s auch Standards wie Turbo oder Schild. Fünf Meisterschaften mit je bis zu zehn Rennen warten, wobei Sie die nächsthöhere erst in Angriff nehmen dürfen, nachdem Sie die aktuelle erfolgreich beendet haben. Leider gibt's keine Save-Funktion – erst nach Ende einer Serie teilt Ihnen das Programm ein schnödes Paßwort mit. GUN



Die insgesamt nur durchschnittliche Grafik lebt von den schönen Farbeffekten.

Scars

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3DFx-Karte	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3DFx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

70% Spielspass

Buntes Action-Rennen im Konsolen-Look.

Toshinden 2

Kampfsport von der Konsole.



Duke hat ein größeres Schwert als Eiji – mehr Reichweite zahlt sich aus.

Wie das so ist bei den geheimen Kampfbünden: Alle paar Jahre trifft man sich in einer Arena, tauscht Erinnerungen aus, trinkt Grüntee und haut sich tüchtig die Hucke voll. Und weil niemand nachtragend ist, darf bei Gamewares Prügelspiel **Toshinden 2** sogar Gaia, der Endgegner aus dem ersten Teil, mitmachen.

Sie steuern einen von elf Karatekas, die alle gleich leicht zu bedienen sind, aber sehr unterschiedliche Moves und Specials aufweisen. Als Besonderheit erlaubt es **Toshinden 2**, auch seitwärts auszuweichen. In unregelmäßigen Abständen leuchtet ein sogenannter Overdrive-Balken auf – dann können Sie eine besonders fiese Schlagvariante ansetzen. Im Solospiel sind zehn Kloppereien zu bestehen, ehe Sie gegen den Endgegner antreten dürfen. Entschieden mehr Spaß macht allerdings das Duell gegen einen Freund am gleichen Rechner. GUN

Gunnar Lott

Haut nicht um

Auf der Playstation war Toshinden 2 für mich vor einem Jahr ein ernsthafter Konkurrent zum Überprügler Tekken 2. Die lieblose Übertragung auf den PC läßt jedoch zu wünschen übrig: Die Pad-Abfrage ist nicht perfekt, der Vorspann fehlt, und die Grafik-Darstellung ohne 3D-Karte läßt mich schaudern.

Toshinden 2

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	THQ
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D | 3Dfx | Power VR | Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

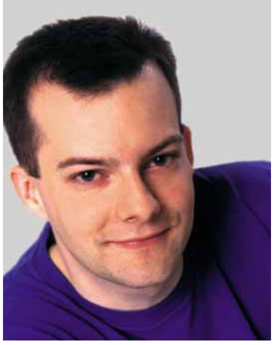
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

62% Spielspass

Hausmannskost für Prügelfans.

Strategie

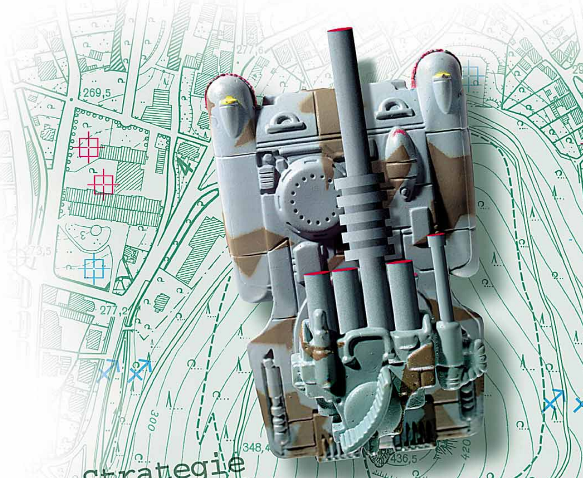
Jörg Langer



Martin wollte schon ins Wochenende abdüsen, da kam überraschend **StarCraft Brood War** reingeschneit. Erster Kommentar: »Mist!« Martin zwei Tage später: »Hat sich gelohnt – eines der besten Addons überhaupt!«

Myth 2 ist ein gutes Beispiel dafür, daß drei neue Einheiten und eine verschlimmbesserte Steuerung nicht genug für einen Nachfolger sind – zur Strafe gibt's einen Punkt weniger als für **Myth**. Ganz anders **Enemy Infestation**. Obwohl es die gleiche Wertung bekommt, ist es eine äußerst positive Überraschung – mit individuellen Kolonisten müssen Sie Ihre Raumstation von bösen Außerirdischen säubern. Am besten vorher **Aliens** angucken!

Wie mir Westwood-Vizepräsident Louis Castle verriet, ist noch für dieses Jahr ein weiteres Spiel im **Dune**-Universum geplant. Und schon im Winter 99/2000 soll **C&C 4 – Tiberian Dawn** kommen. Mir würde erstmal **C&C 3** oder **Age of Empires 2** reichen...



Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz				
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	**90%**
2	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	**90%**
3	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	**90%**
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	**89%**
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	**89%**
6	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	**88%**
7	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	**88%**
8	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	–	**88%**
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	**88%**
10	Incubation	Taktik	11/97	**87%**
11	Dynasty General	Taktik	10/98	**86%**
12	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	**86%**
13	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	**86%**
14	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	**86%**
15	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	–	**86%**
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	**85%**
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	**85%**
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	**85%**
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	**84%**
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	**83%**
21	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	**83%**
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	**82%**
23	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	**80%**
24	Myth 2	Echtzeit-Strategie	NEU	**79%**
25	Enemy Infestation	Echtzeit-Strategie	NEU	**79%**

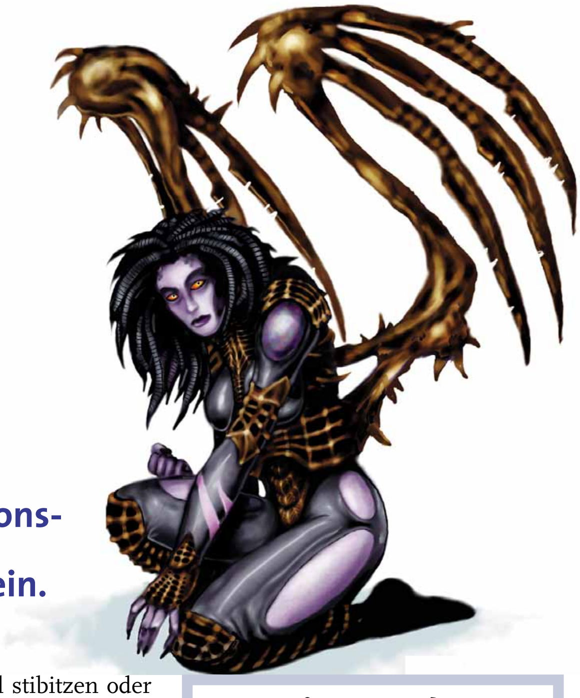
Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Addon zum Echtzeit-Hit

StarCraft Brood War



Im gelungenen Addon mischt sich ein Expeditions-Heer von der Erde in die Drei-Rassen-Schlacht ein.

Schöner kann ein Spielejahr nicht ausklingen: Kurz vor Weihnachten stellte Blizzard Brood War fertig und überholte sich damit selbst. Denn eigentlich sollte das offizielle Addon zum Echtzeit-Strategiespiel StarCraft erst im Frühling erscheinen. Doch keine Angst, die Zusatz-CD ist kein Schnellschuß, sondern eine sinnvolle Erweiterung zum genialen Hauptprogramm. Schon das spielte sich wegen seiner drei völlig unterschiedlichen Rassen wie kein anderer Genre-Kollege.

Je acht Solo-Missionen bilden die drei neuen Kampagnen, die wieder im Schwierigkeitsgrad ansteigen. Wer die Story richtig genießen will, hält sich an die vorgegebene Reihenfolge: Zuerst die Protoss, dann die Terraner und schließlich die Zerg. Bei einigen Szenarios gibt's neuerdings alternative Missionsziele. So können Sie selbst entscheiden, ob Sie ein magisches Kristall stibitzen oder aber den überlegenen Gegner in die Flucht bomben.

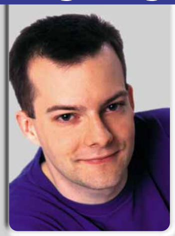
Flucht von Aiur

Brood War beginnt dort, wo StarCraft aufhörte. Aiur, der Heimatplanet der Protoss, ist völlig verwüstet. Nach der Zerstörung ihres Overminds randalieren die überlebenden Zergs; den Protoss bleibt nur der geordnete Rückzug. Während der Kampagne steht Ihnen eine alte Bekannte zur Seite: Sarah Kerrigan, die in StarCraft von den Zerg entführt und kontrolliert wurde. Wie die gutgebaute Seven of Nine in Star Trek: Voyager hat die junge Dame den Kontakt zum Kollektiv verloren. Solch unerwartete Frontenwechsel sind bei Brood War

Was ist neu?

- 3 Solo-Kampagnen mit 24 Solo-Missionen
- 7 Einheiten
- 3 Upgrades
- 100 Multiplayer-Karten
- 3 Landschaften

Jörg Langer



Galaktisch gut

Ich hätte nicht gedacht, daß mir StarCraft im Solomodus noch mal Spaß machen könnte. Doch die drei neuen Kampagnen bieten fast soviel Stoff wie das Hauptprogramm und sind erfreulich abwechslungsreich. Da muß ich mit taktisch geschicktem Einsatz einiger weniger Figuren 18 Schlachtkreuzer erobern oder habe die Wahl, welches von zwei Missionszielen ich angehen möchte. Auch die Story ist wieder gelungen – mehrere dicke Überraschungen inklusive.

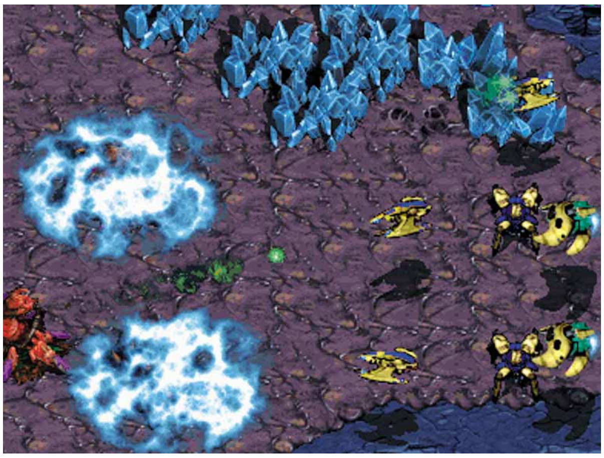
Blizzard hat das letzte halbe Jahr genutzt und mit den neuen Einheiten die eh schon gute Spielbalance weiter geschliffen. Vor allem die Terraner sind, dank Medics und erweiterter Goliath-Reichweite, auch in Multiplayer-Kämpfen wieder voll konkurrenzfähig. Egal, ob Sie lieber solo oder im Netz kämpfen – Brood War lohnt sich.



Leutnant Kerrigan kämpft diesmal mit den Protoss. Die beiden Eisbären links dienen nur als Statisten.



Heftiges Luftgefecht: Valkyries duellieren sich mit Zerg-Fliegern.



Die Protoss lähmen hier mit drei Corsairs die Luftabwehr der Zerg.

fast an der Tagesordnung. So kämpfen Sie als Zerg-Chef gegen Abtrünnige oder gemeinsam mit den Terranern gegen andere Erdlinge.

Sanitäter!

Das Addon spendiert jeder Kriegspartei neue Einheiten. In den Reihen der Infanterielastigen Terraner heilen schwach bewaffnete Medics automatisch die Blessuren ihrer Kameraden. Dazu verbrauchen sie Energie, die sich recht schnell wieder auffüllt. Per Spezialfähigkeit beseitigen sie die Auswirkungen biologischer Attacken wie Parasiten, Seuchen oder »Einfangen«-Sprüche. Dank der Sanitäter spielen sich die Terraner offensiver als zuvor, da ihre Infanteristen nicht mehr bloßes Kanonenfutter sind, sondern zum Beispiel vorrückende Belagerungspanzer decken können.

In der Luft kämpft neuerdings der fett gepanzerte Valkyrie-Jäger mit Multi-Raketen, die neben dem Hauptziel auch benachbarte Feindflieger treffen. Derart verstärkt, schickt die Erde eine Armada los, um zuerst die menschlichen Kolonisten und dann die Zergs zu unterwerfen. Mit Hilfe der Zerg sollen dann auch noch die Protoss unterjocht werden.



Die Dunklen Archons sind noch mächtiger als ihre kleinen Brüder.

Martin Deppe

Weniger ist mehr

»Was, nur sieben neue Einheiten? Beim Addon von X sind es 58!« mag sich derjenige denken, der die Feature-Liste von Brood War überfliegt. Doch bei StarCraft würde eine Inflation der Truppentypen meinen Spielspaß erheblich dämpfen. Denn kein anderes Echtzeit-Strategiespiel legt so viel Wert auf ausbalancierte Kräfteverhältnisse und ausgefeilte Spezialfähigkeiten. Und so fügen sich die neuen Kämpfer elegant in die drei Armeen ein. Allerdings hätten auch (wenige) frische Gebäude der Missions-CD gutgetan.

Die Story macht's

Blizzard schafft noch ein zweites Kunststück: Die in den Einsätzen fortgesetzte Story zwingt mich förmlich zum Weiterspielen. Ich will unbedingt wissen, wie's mit Schwertkönigin Kerrigan, Jim Raynor und den edlen Protoss-Templern weitergeht. Dabei werden die drei Völker in den Kampagnen geschickt vermischt, ich weiß nie, gegen wen und mit wem ich als nächstes antrete. Wer StarCraft hat, sollte sich das Addon unbedingt zulegen.



Die witzig-bombastische Endsequenz der Terraner ähnelt einer 40er-Jahre-Wochenschau in Farbe.

Vorsicht Falle

Die Zerg bekamen ebenfalls neue Kollegen. Wie bereits die Mutalisken zu Wächtern, können die Hydralisken zu Lurkern mutieren. Die graben sich ebenfalls in die Erde ein, feuern aber aus der Tarnung heraus auf anstürmende Bodentruppen. Durch diese Untergrundkämpfer bügeln die angriffsstarken Zerg ihre defensiven Schwächen etwas aus. Und die Mutalisken lassen sich jetzt auch zu Devourern umwandeln, schweren Jägern, die gegnerische Flieger mit Säure vom Himmel holen. Für die riesigen Ultralisken (die Kenner bislang wegen ihres schlechten Preis-Leistungsverhältnisses nicht einsetzten) gibt's als Upgrades bessere Chitin-Panzerung sowie flotteres Tempo.

Waffenstillstand

Wer die Protoss spielt, darf neuerdings feindliche Waffensysteme lahmlegen: Das Corsair-Kriegsschiff zaubert ein Disruptor-Netz gegen Bodentruppen und Verteidigungsanlagen herbei. Zudem treten unsichtbare Dunkle Templer in den Krieg ein. Die traktieren ihre Opfer mit mächtigen Psi-Schwertern und können als einzige magische Ziele zerstören. So vernichten sie in einer Mission einige Zerg-Brutstätten, gegen die alle anderen Krieger machtlos sind.

Wenn Sie zwei Dunkle Tempelritter verschmelzen, entsteht ein Dunkler Archon. Dessen »Feedback«-Spruch schickt feindliche Attacken an den Absender zurück, so daß Angreifer sich selbst schädigen. Per »Gedankenkontrolle« steuern sie einen beliebigen organischen Gegner, verlieren dadurch jedoch sämtliche Schildenergie. Mit »Maelstrom« betäuben Sie alle organischen Gegner.

Klirrend heiß

Der galaktische Feldzug führt Sie zu neuen Planeten, sprich Landschaftsgrafiken. Neben wüsten Wüsten-Schlachten prügeln Sie sich auch auf Eiswelten oder dunkellila Protoss-Planeten. Für Mehrspieler-Partien stehen 100 weitere, sinnvoll unterteilte Karten bereit – für ausgiebige Schlachten im Battlenet oder Netzwerk ist also gesorgt. **Brood War** bietet nicht nur ein erstklassiges Intro, sondern auch nach jeder Kampagne eine lange Endsequenz. MD



Zwei Medics begleiten einen Infanterietrupp.



Ein Atomschlag zerrüttelt die karge Wüstenlandschaft.

StarCraft: Brood War

Genre:	Strategie-Addon	Hersteller:	Blizzard
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

90% Spielspass

Ausgefeiltes Addon zur Strategie-Referenz.

Hanse 1480

Handeln wie im Mittelalter.



So langweilig, wie es aussieht, spielt sich Hanse 1840 auch.

Während alle Welt zukunftsorientiert auf das nächste Jahrtausend schaut, gräbt Ari Data eine der ältesten Spielekamellen wieder aus. Als der C-64 noch Hightech war, erfreute sich die Wirtschaftssimulation **Hanse** einiger Beliebtheit. Auch in der um ein paar Highcolor-Menüs bereicherten Neufassung handeln Sie rundenweise mit Waren aller Art, die Sie in 13 Hansestädten ein- und verkaufen. Das erwirtschaftete Kapital investieren Sie in neue Schiffe, um so noch schneller noch reicher zu werden. Unterwegs lauern Piraten, die Sie per Mausklick bekämpfen. Reichtum und Spenden an die Kirche ebnen Ihnen den Weg in den Stadtrat, wo Sie über völlig belanglose Beschlüsse abstimmen dürfen. MIC

Mick Schnelle

Antiquiert

Liebe Programmierer, bitte laßt das hochbetagte Hanse doch in Frieden ruhen. Das Spielkonzept stammt aus den frühen Achtzigern. Heutzutage könnt Ihr damit keinen Hanseaten mehr hinter dem Kontor hervorlocken. Wer schon nichts Eigenes schafft, sollte wenigstens gut kopieren und die K.I. in den häßlichen Seeschlachten nicht vergessen. Für 50 Mark bekommt man auch Herrscher der Meere oder Elisabeth I. Und da gibt´s den Spielspaß kostenlos dazu.

Hanse 1480

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Ari Data
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC)		
3D-Karten:	O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition		

Pentium 90	Pentium 100	Pentium 120
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ungenügend



Schwacher Aufguß eines überholten Oldies.



Rückkehr der explodierenden Zwerge

Myth 2

Myth machte vor einem guten Jahr mit schicker 3D-Grafik und physikalischen Effekten Furore – jetzt geht der Kreuzzug ins Ungewisse weiter.



Die Zugbrücke geht hoch und sperrt unsere Truppen aus – wir werden einen anderen Weg in die Burg finden müssen.

Was ist neu?

- Komplett per Maus steuerbar
- Anklickbarer Kontrollbalken mit allen Formationen
- Bewegungsbefehle können auf der Übersichtskarte erteilt werden
- Indoor-Missionen
- Zerstörbare Objekte (Bäume, Häuser und Lattenzäune)
- Zusätzliche Einheiten und Zauber
- Belebte Umgebung (fallende Blätter, herumlaufende Hühner)

Auf CD: Video-Special

Das Leben ist kein Zuckerschlecken für die Bürger der üblichen Fantasy-Welten. Als wäre es nicht schlimm genug, daß der Gameboy noch nicht erfunden ist – zu allem Übel versuchen abgedrehte Erzschurken alle naselang, die freien Völker zu unterjochen. Im Vorgänger war es der gemeine Zauberer Balor; in Myth 2 schickt der unangenehme Soulblighter seine untoten Horden übers Land. Letzterer gehörte zu den bösen »Fallen Lords«, die Balor im Vorgänger von den Toten erweckte, um sich ihre Macht nutzbar zu machen. Nach dem Tod seines Herrn geht Soulblighter jetzt alleine seinem üblen Handwerk nach.

Filmreife Kämpfe

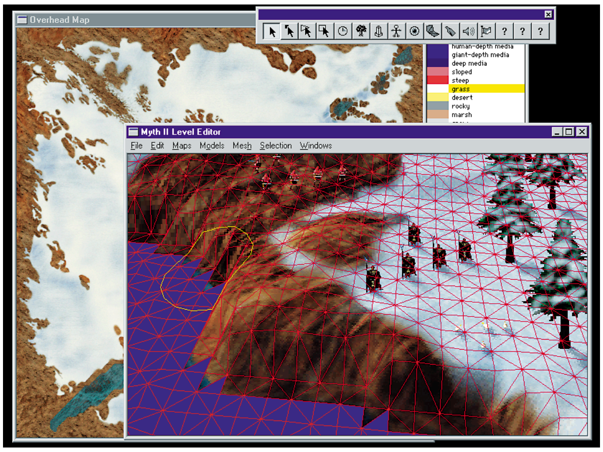
Wie Dark Omen ist Myth 2 ein Echtzeit-Strategiespiel, das statt Basisbau und Massenschlachten Scharmützel zwischen kleinen Fantasy-Armeen in den Vordergrund stellt. Das Schlachtgeschehen betrachten Sie von schräg oben, wobei Sie Ihr eigener Kameramann sind: Die Perspektive läßt sich frei drehen und zoomen. Was anfangs leicht verwirrt, stellt sich schnell als Stärke heraus. Da Sie Ihren Männern Namen geben und besonders verdiente Recken ins nächste Gefecht mitnehmen dürfen, macht es einfach Spaß, den Lieblingskämpfer mit der Kamera zu verfolgen. Falls Sie nach der Schlacht noch ein bißchen Analyse betreiben wollen, können Sie den kompletten Kampfverlauf als Film betrachten.

Fantasy ohne Elfen?

Myth 2 pflegt ein düster-mittelalterliches Flair und verzichtet auf buntes Fantasy-Zubehör wie Eisdrachen, Elfenfürsten oder Ekel-Orks. Die Feinde setzen sich aus verschiedenen finsteren Untoten-Arten zusammen. Ihre eigenen Truppen bestehen größtenteils aus menschlichen Schwertkämpfern und Bogenschützen; zusätzlich gibt es einige wenige Speziali-



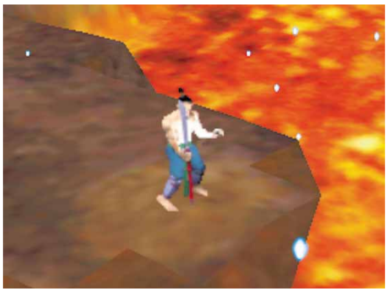
Vor jeder Mission sehen Sie auf der Landkarte Ihr nächstes Einsatzgebiet und erfahren Neues über den Kriegsverlauf.



Der umfangreiche Missionseditor wird dem fertigen Spiel beiliegen – Internet-Angeschlossene dürfen sich auf neue Levels freuen.



Einer der hübschesten Effekte: Die Ritter waten durchs hüfthohe, spiegelnde Wasser.



Im letzten Level stehen Sie endlich dem Bösewicht Soulblighter gegenüber.

sten wie minenlegende Zwerge. An den diversen Geschossen zeigt sich übrigens am deutlichsten die Stärke der Physik-Engine: Pfeile fliegen von Hügeln aus weiter und prallen von Bäumen ab. Bei Zwergenbomben, die ins Wasser fallen, erlischt die Lunte. Pfeile und Sprengsätze treffen übrigens auch gern die eigenen Streiter, wenn sie achtlos ins Getümmel gefeuert werden – mit den Fernkämpfern müssen Sie also sehr vorsichtig umgehen. Das wichtigste taktische Merkmal sind die Formationen: Auf Knopfdruck ordnen sich Ihre Recken geschwind in einer von sieben Aufstellungen an, die vom Kreis über die gestaffelte Reihe bis zum Keil reichen. Darüber hinaus finden Sie in **Myth 2** auch die meisten Features moderner Echtzeit-Strategie: Sie können Ihre Truppen direkt auf der Übersichtskarte bewegen, ihnen Wegpunkte zuteilen oder sie patrouillieren lassen.

Myth-Manga

Zwischen den Missionen führt ein sehr gut gesprochenes Soldatentagebuch die Geschichte fort, während Sie den Verlauf des Krieges gegen Soulblighter auf einer Landkarte verfolgen. Zusätzliche Zwischensequenzen im Zeichentrick-Stil verbreiten Fantasy-Stimmung, ohne dabei zu klischeehaft zu wirken – die Welt von **Myth 2** macht einen stimmigen Eindruck, zumal auch die Missionen geschickt aufeinander aufbauen. Für die Filmszenen hat GT übrigens die japanischen Animationprofis von Anime Inc. verpflichtet, die unter anderem bekannte Mangas wie **Armitage 3** gedreht haben.

Editor inklusive

Wie Blizzard mit seinem Battlenet, versucht Bungie mit einem eigenen Online-Bereich (www.bungie.net) Multiplayer-Freunde mit hohem Telefon-Etat anzulocken. **Myth 2** hat dafür viele Funktionen eingebaut: Sie und Ihre bis zu 15 Kontrahenten dürfen neben typischen Alle-vernichten-Spielen auch Matches austragen, in denen es darum geht, eine Schweineherde ans Ziel zu bringen oder eine Flagge zu erobern. GUN

→ http://webring.myth2.net



Aus einer Zwischensequenz: Der Zwergen-Scout späht nach Feinden.

Gunnar Lott



Der Fluch des zweiten Teils

Eigentlich ist es ziemlich dreist, was einige Hersteller heutzutage als vollwertige Fortsetzung verkaufen. Myth 2 unterscheidet sich vom Vorgänger nur in Details: Es gibt einige hübsche Partikeleffekte, ein paar zusätzliche Einheiten sowie eine neue Kampagne. Außerdem wurde die Physik-Engine ein wenig aufgemöbelt, weshalb Sie Bäume jetzt auch abfackeln können. Alle weiteren Änderungen verschlimmbessern die Steuerung, lassen sich aber wieder abschalten. Die Grafik (im November '97 noch erstklassig) ist nur noch »gut«; mich stören vor allem die stark gefilterten Nahsicht-Soldaten.

Nichtsdestotrotz unterscheidet sich Myth 2 wohltuend von den üblichen C&C-Klonen. Die gut ausgedachten Missionen verlockten mich immer wieder zum Weiterspielen, bis ich schließlich vor Soulblighter selbst stand. Alles in allem ist das Programm empfehlenswert – für harte Myth-Fans, die vergeblich auf eine Addon-CD gewartet haben, oder Echtzeit-Strategen mit Fantasy-Faible.

Myth 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschr., Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 oder 450 MByte

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte oder P200 MMX, 32 MB, 4x CD	Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3d-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-1

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

79% Spielspass

Uninspirierter Nachfolger eines guten Spiels.

In den Klauen der Aliens

Enemy Infestation

Mit Haarspray und Feuerlöscher gegen garstige Außerirdische – ob das wohl gutgeht?

Auf CD: spielbare Demo

Während heutzutage die klapprige Raumstation Mir von einer Panne in die nächste trudelt, ist die Menschheit im Echtzeit-Taktikspiel **Enemy Infestation** bereits einige Schritte weiter: Stolz hat man die ersten fernen Planeten besiedelt. Doch dann geschieht das Unfaßbare. Ein Alien-Flugkörper titscht vor der Haustür einer Kolonie auf, und Horden glibberiger Außerirdischer fallen ohne Gnade über die fassungslosen Siedler her.

Im Dutzend stärker

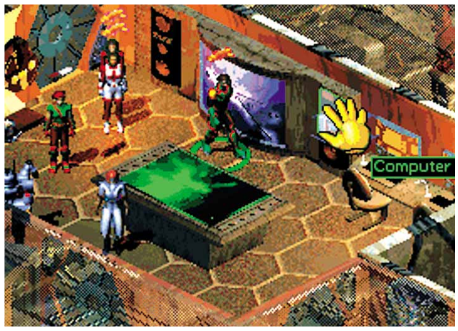
Um die ungebetenen Gäste wieder zu vertreiben, kommandieren Sie in isometrischer Perspektive bis zu zwölf Kolonisten. Darunter sind nicht nur Soldaten, sondern auch Mediziner, Techniker, Droiden und sogar ein Barkeeper. Jeder hat besondere Fähigkeiten. Nur eine bestimmte Spezialistin kann Türen verriegeln, und nur Forscher verbessern in Labors die diversen Waffen. Dann wird etwa aus einem simplen Feuerlöscher ein Kampfgas-Sprüher oder aus einer Fernbedienung ein tödlicher Elektro-Britzler. Auch die galaktischen Widersacher sind keineswegs doof, denn sie fallen Ihren Streitern mit Vorliebe in den Rücken oder schnappen sich liegengebliebene Waffen.

Kreuzzug ins Ungewisse

Ihr Feldzug führt durch 30 lineare Einsätze. Dabei haben Sie keinen Einfluß darauf, welche Kolonisten jeweils antreten. Die Startausrüstung ist ebenfalls vorgegeben, und die Untergebenen sammeln keine Erfahrung. Dafür spielt jedes Szenario in einem anderen, meist mehrstöckigen Komplex. Sobald Sie einen Raum betreten, verschwindet seine Decke. Durch eine Art Kriegsnebel bleibt das Inventar wieder verlassener Räume sichtbar – ob sich hier erneut ein Alien einnistet, sehen Sie hingegen nicht. Die Missionen gehen weit über »schieß auf alles, was mehr als zwei Beine hat« hinaus. So müssen Sie unter Zeitdruck verschleppte Kameraden retten oder ein Labor gegen Angreifer verteidigen. Oft kommen in einem Einsatz neue Aufgaben hinzu. MD



Die cleveren Aliens greifen Ihr Team fieserdings von mehreren Seiten an.



Am freigekämpften Computer rufen wir Verstärkung.

Martin Deppe



Fast wie im Film

Enemy Infestation kommt nah an die Alien-Filme heran: Hinter jeder Tür kann ein bösartiges Mistvieh lauern. Und wenn gar ganze Horden an meinen Kolonisten knabbern, wird das Spiel endgültig zum Nervenschocker. Durch intelligentes Feindgesindel und Missionsdesign weiß ich nie, welche Überraschungen mich in einem laufenden Kampfeinsatz noch erwarten.

Allerdings sollten angehende interstellare Kammerjäger Geduld und Fingerspitzengefühl mitbringen. In engen Räumen ein Dutzend Kämpfer mit Waffen und Schutzanzügen auszurüsten, ist wegen der kleinen Figuren ein Nervenkitzel der fummeligen Art. Und die Kämpfe laufen mir einen Tick zu hektisch ab. Weil manche Waffen auch die eigenen Leute verletzen, kommt's dann schnell zu Friendly-Fire-Verlusten. Trotzdem wird mich Enemy Infestation noch lange beschäftigen – seit Alien Breed habe ich keine bessere E.T.-Hatz gespielt.

Enemy Infestation

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Ripcord Games
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 25 bis 290 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 2fach CD	Pentium 200 32 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

79% Spielspass

Taktische Alienhatz mit Rollenspiel-Touch.

Sport

Michael Galuschka



Einen dreifachen Tailgrab auf die mutigen Brettl-Künstler von ESPN XGames Pro Boarder! Wären die nämlich nicht mit ihrer bezaubernden Akrobatik gewesen, hätte der Sportteil erstmals in der Geschichte von GameStar ausschließlich aus Rennspielen bestanden. Definitiv ein zweifelhaftes Vergnügen, zumal in der derzeitigen Masse nur wenig echte Klasse anzutreffen ist.

So langsam frage ich mich deshalb schon, ob mein Lieblingsgenre nicht Gefahr fährt, äh läuft, von übereifrigen, aber minderbegabten Entwicklern totprogrammiert zu werden. Richtig ärgerlich finde ich die mangelnde Phantasie bei der Fahrzeugauswahl. Beim fünften Mal innerhalb weniger Monate wird nämlich selbst der tollste Ferrari irgendwann langweilig. Dann doch lieber auf zur Snowboard-Abteilung ins nächste Sportgeschäft...

Sport-Charts

Platz	Platz Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/97	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
6	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
7	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
10	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
11	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
13	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
14	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
15	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
16	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
17	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
18	Nascar 99	Rennspiel	NEU	79%
19	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
20	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
21	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
22	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
23	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
24	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
25	Pro Boarder	Sportspiel	NEU	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Die Könige des Winters

Pro Boarder

Endlich verblüffen die Schnee-Surfer auch auf dem PC mit ihren Tricks und Supersprüngen.



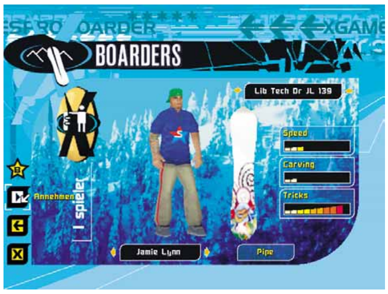
In der Halfpipe führt der sportliche Sieg über möglichst viele gepunktete Tricks.

Auf CD: spielbare Demo, Video-Special

Während selbst die überflüssigsten Randsportarten teilweise dutzendfach über Computermonitore flimmern, darbten die Fans einer der am heftigsten boomenden Freizeitaktivitäten bislang dahin. Mit **ESPN XGames Pro Boarder** stopft Radical Entertainment (**NHL Powerplay Hockey**) nun eins der letzten großen Software-Löcher auf dem PC. Als einer von acht real existierenden Snowboard-Heroen (darunter der mehrfache Weltmeister Terje Haakonsen) samt deren Originalboards, -klamotten und sonstiger Ausrüstung nehmen Sie eine ganze Palette von vergnüglichen Disziplinen in Angriff.

Flying high

Für anhaltende Kurzweil sorgen die immerhin fünf verschiedenen Wettbewerbe. Davon ist die klassische Halfpipe sicher der bekannteste, der Slopestyle-Hang mit seiner Unzahl an Geländern und Schanzen der abwechslungsreichste, und der mutige Riesensprung über ein Bergsträßchen der spektakulärste. Den Fünferpack vervollständigen Downhill-Rennen (gleichzeitig gegen bis zu sechs Konkurrenten) und Quarterpipe; beide finden zu nächtlicher Stunde statt. Damit Ihnen die Füße auf dem Snowboard nicht einschlafen, sind die Anforderungen je nach Disziplin sehr unterschiedlich. Bei Halfpipe und Slopestyle zählt am Schluß die Gesamtpunktzahl für die besten und meisten Tricks, während bei den beiden Sprungdisziplinen nur der beste Versuch innerhalb von drei Minuten in die Wertung kommt. Beim rasanten Downhill wiederum sind Sprünge und Kniffe nur schmückendes Beiwerk; allein der Zieleinlauf entscheidet. Durch den Gewinn aller Disziplinen im »Circuit-Modus« schalten Sie dann noch besonders abgedrehte Stages frei.



Coole Typen, schrille Boards: Lifestyle wird beim Snowboarden großgeschrieben.

Michael Galuschka



Willkommen an Board

Den richtigen Moment zum Absprung abwarten, ein paar Knöpfe drücken und sich dann zur Musik von NoFX an den furiosen Kunststückchen ergötzen: Das jahrzehntealte Spielprinzip von Ski or Die funktioniert immer wieder. Natürlich profitiert Pro Boarder am PC davon, erstens konkurrenzlos dazustehen und zweitens zum idealen Zeitpunkt im Winter veröffentlicht zu werden.

Doch das Programm tut das seinige, um mich bei Laune zu halten. Der stetige Drang nach noch mehr Punkten (»diesmal klappt der 1620er Melongrab aber!«) im Zusammenspiel mit einer reibungslos funktionierenden Steuerung und der erfreulich großen Anzahl an Disziplinen reicht locker für den ganzen Winter. Lediglich die Grafik ist unpassenderweise etwas fad, und einen Mehrspielermodus an einem PC haben unsere geselligen Wintersportler in der Redaktion schmerzlich vermißt.



Die Big-Air-Sprünge sehen in Bewegung noch deutlich spektakulärer aus als auf Standbildern.

Ich drück Dich

Steuerungstechnisch greift **Pro Boarder** auf bewährte Mittel zurück. Erst einmal in der Luft, vollführen die Profis per Kombination aus einem von vier Feuerknöpfen mit den Richtungstasten die tollsten Pirouetten, Loopings und sogenannten Tails. Zusätzlich hat jeder der acht Akteure im Profimodus seinen eigenen, besonders schwer auszuführenden Specialmove. Ansonsten sind die ansehnlich animierten Kabinettstückchen nicht besonders schwer zu erlernen; da aber pro Sprung mehrere Tricks möglich sind, erfordern Hiscores schon etwas Joypad-Akrobatik. Spaß zu mehreren bringt das Schneespektakel lediglich übers Netzwerk; einen Splitscreenmodus hat es leider nicht. Immerhin brauchen selbst acht PC-Boarder nur eine CD, diese wird lediglich als Musiklieferant benutzt. **Pro Boarder** selbst liefert zehn fetzige Stücke von bekannten Alternative/Punk/Ska-Bands wie den Foo Fighters, Rancid oder Pennywise mit. MG



Der Boardercross ist der sprichwörtlich bodenständigste Bewerb im Zirkus. Der Weg zum Ziel führt über versteckte Abkürzungen.

ESPN XGames ProBoarder

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch, Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 75 bis 160 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

76% Spielspass

Vergnügliches Snowboard-Spektakel.

Abgeblitzte Wahnsinnsraser

Speed Busters

Cash auf'm Konto statt Punkte in Flensburg: Radarkontrollen bringen bei genügend Tempo Prämien.



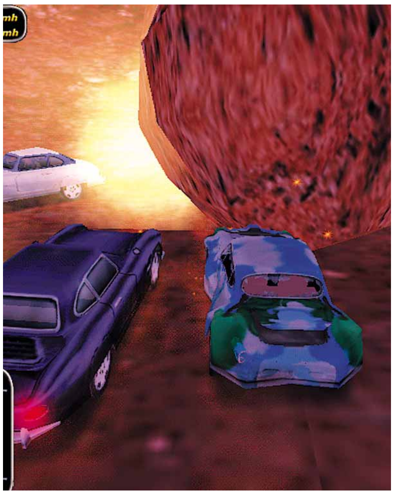
Der kleine Nitro-Raketenstoß treibt unseren Flowerpower-Flitzer enorm an.

Tschüssi, Kühlerhaube, du warst ein treuer Freund. Adieu, Stoßstange – schön war die Zeit. Und servus, Scheinwerfer, verzeih' mir das finale Geklirr. Solche Abschiedsworte kennen nicht nur Käufer verdächtig günstiger Gebrauchtwagen. Speed Busters-Spielern fliegen die Einzelteile schneller um die Ohren, als ihr Kfz-Mechaniker einen Kostenvoranschlag schreiben kann. Auf sieben amerikanischen Überlandkursen rennen Sie mit fünf Gegnern um die Wette. Jede der Strecken bietet Gabelungen, Abkürzungen und kleine Überraschungen. So gehören in Kalifornien Dinos und King Kong zum Straßenbild. Louisiana zeichnet sich durch kühne Sprungschanzen aus, und Mexiko beherbergt gefährliche Ruinen. Erfolgreiche Fahrer qualifizieren sich dann für die Schneefahrt in Colorado, den Wüstentrip durch Nevada sowie die Waldeslust von Kanada.

Mit Nitro und Handbremse

Gedanken an die bedrohte Kaskoklasse sollten Sie ebenso beiseite schieben wie die Konkurrenten. Um aufdringlichen Widersachern zu enteilen, drückt der souveräne Verkehrsrowdy die Nitro-Taste; die Menge an Nachbrenner-Stößen ist aber begrenzt. Und um ohne große Geschwindigkeitsverluste durch Kurven zu schlittern, empfiehlt sich die Handbremse. Die sieben Phantasieflitzer lassen sich mit schnittigen Designs tapezieren. Jeder Crash kann zum Verlust von Einzelteilen führen; jede größere Delle zerfurcht das holde Antlitz der Karosserie. Mit zunehmender Schadensquote versumpft das Fahrverhalten. Im Meisterschafts-Modus dürfen Sie zwischen den Rennen flicken und tunen. Vom Prämiengeld kaufen Sie außerdem bessere Autos oder rüsten die vorhandene Scherbe mit Zusatznitros, Spoiler oder griffigeren Reifen auf. Pro Strecke gibt es drei Radarfallen, die Sie möglichst schnell durchsausen sollten; das bringt Geld. HL

→ www.speedbusters.com



Ein schwerer (Stein-) Schlag macht die Karosserie nicht gerade schöner.

Heinrich Lenhardt



Caramba, Karacho

Beschwingte Musik untermalt die Betätigung von Gaspedal und Nitro-Booster; besonders ohrwurmig täteräen die Trompeten im Mexiko-Level. Die Grafik ist lebhaft animiert und schön bunt. Speed Busters verströmt mehr Charme und Frohsinn als der aktuelle Konkurrent Test Drive 5.

Doch angesichts des Spieldesigns greift der Fahrschulprüfer zum Rotstift. Das spärliche Tante-Emma-Aufrüstangebot wirkt im Vergleich zum Nice-2-Supermarkt ebenso kümmerlich wie die Streckenanzahl. Noch schlimmer: Der Rennverlauf hat einige konfus-unfaire Stellen. So plumpsen einige Zuckerwürfelchen in den Spielspaß-Tank von Speed Busters und verhindern die Pole Position bei den Funracern.

Speed Busters

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 35 bis 335 MByte

Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/266 48 MByte, 8fach-CD Voodoo 2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

71% Spielspass

Ansatzweise chaotische Straßenverhältnisse.

Die Renn-Schlange

Viper Racing



Sie hat die Power eines Trucks und die Formen einer italienischen Schönheit. Wir reden von der Dodge Viper.



Die Wagen lassen sich perfekt um die Kurve driften.

Rüdiger Steidle



Im Tuning-Fieber

Ganz schön mutig von Sierra, ein ganzes Spiel um nur ein einziges Fahrzeug zu stricken. Doch beim Test mußte ich überrascht feststellen, daß sich die vielen Varianten der Viper weit unterschiedlicher fahren, als ein 911er und ein Z3 bei vielen Konkurrenten.

Genau das war es auch, was mich im Liga-Modus immer wieder angefeuert hat. Ich mußte unbedingt den Spoiler-Kit haben, die Rennreifen, die verstellbaren Stoßdämpfer. So hangelte ich mich von Upgrade zu Upgrade, immer auf der Jagd nach der Ideallinie, bis ich schließlich auch die Oberliga gewann und feststellte: Spaßig war's. Doch vor allem die unspektakuläre Grafik, der schwache Sound und die dröge Präsentation sind schuld, daß Viper Racing der Weg in den Rennspiel-Olymp verwehrt bleibt. Fürs vordere Mittelfeld reicht's aber locker.

Entscheidungsfindung bei Sierra Sports: »Wie wäre es mit einer Tourenwagen-Simulation?« – »Da müßten wir doch zig teure Lizenzen kaufen.« – »Dann nehmen wir doch einfach nur ein Auto, aber eins, auf das jeder Amerikaner abfährt.« Gesagt, getan. Der Traumwagen hört auf den Namen Dodge Viper, das resultierende Rennspiel heißt Viper Racing.

Rubel-Raser

Sie treten in Viper Racing auf acht Strecken entweder gegen bis zu sieben Computerопponenten oder Ihre bisherige Bestzeit an. Wenn Sie sich im Training ausgetobt haben, geht's ans Eingemachte. Im Karrieremodus starten Sie mit einem Serienfahrzeug und müssen sich im Laufe der Zeit durch vier Ligen an die Spitze kämpfen. Je nach Plazierung erhalten Sie einen Bonus, den Sie im Tuning-Shop investieren können. Bessere Stoßdämpfer stehen ebenso zur Wahl wie eine Rennschaltung oder Spoiler. Wenn Sie am Ende der Saison in der Gesamtwertung führen, steigen Sie in die nächste Liga auf. Dort erwarten Sie härtere Gegner, aber auch höhere Preisgelder.

Eldorado für Bastler

Ihre Viper gerät mit einem strafferen Fahrwerk nicht mehr so leicht ins Schleudern, und die neue Einspritzpumpe bringt noch ein paar PS mehr unter die Haube. Mit dem entsprechenden Upgrade können Sie in der Werkstatt weitere Einstellungen vornehmen, beispielsweise die Getriebeübersetzung ändern oder die Lenkung verstellen. Die Computergegner verhalten sich angenehm menschlich. Sie bleiben nicht stur auf der Ideallinie, sondern rangeln untereinander um die besten Plätze. Dabei geraten sie schon mal ins Schleudern und landen wild rotierend in der Pampa. Nach einem Crash sind die Beulen deutlich zu sehen; bei harten Karambolagen bricht schon mal eine Achse. RS

→ www3.4adodge.com/viper/



Grüß' mir den Himmel: Diese Kollegen lernen gerade, warum man hier besser nicht überholt.

Viper Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

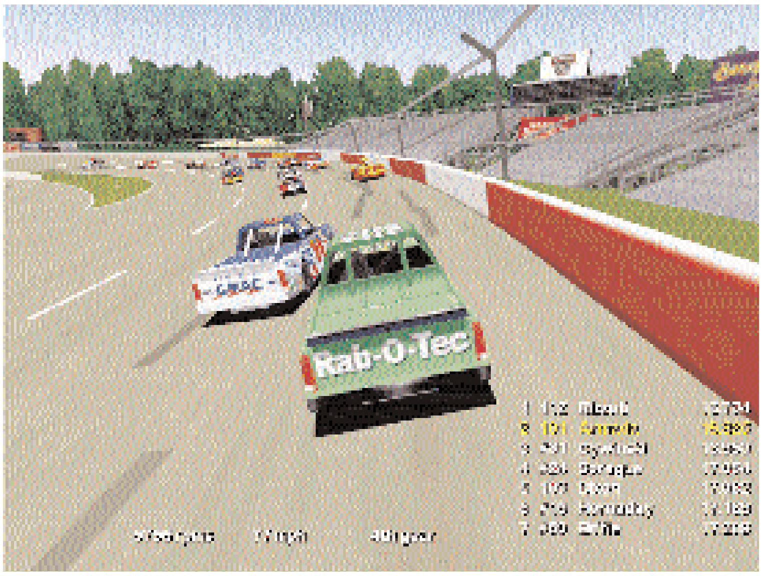
70% Spielspass

Motiviert mit Ligamodus und Tuning.

Deluxe-Version des Klassikers

Nascar Racing 99

Etwas überraschend kam dieses neue Papyrus-Rennspiel angedüst, das sich bei genauerer Betrachtung als gar nicht so neu erweist.



Die Mini-Ovale in der Craftsman-Truck-Serie sind manchmal extrem kurz.

Fans von dumpf bollernden US-Schlitten können ruhig sitzenbleiben: Nascar Racing 99 ist nicht mit dem gegen Jahresende erscheinenden Nascar Racing 3 zu verwechseln. Vielmehr handelt es sich um eine aufpolierte Version des bereits zwei Jahre alten Nascar Racing 2. Das zählt immer noch zu den populärsten Rennspiel-Simulationen und wurde erst kürzlich mit einem Internet-Modus zu neuem Leben erweckt.

Neue Laster

Als auffälligste Neuerung am Revival dürfen Sie jetzt auch in der sogenannten »Craftsman Truck Series« an den Start gehen. In diesem Championat rasen bis zu 700 PS starke Pickups um die Wette. Diese sind nicht ganz so schnell wie die Nascar-Boliden, verhalten sich in den Steilwänden aber deutlich nervöser und sind am PC somit für Einsteiger kaum besser geeignet. Sie bekriegen sich ebenfalls bevorzugt auf den eintönigen Speedway-Ovalen, im Insider-Jargon auch Nudeltopf genannt. Da es davon in Nordamerika ein schier unerschöpfliches Reservoir zu geben scheint, kamen etliche neue Strecken hinzu. Deren Zahl wächst dadurch auf 35 Stück an, allerdings dürfen die jeweiligen Wagenklassen nur auf den dazugehörigen Kurse an den Start gehen; spezielle Winston-Cup-Pisten sind für die Trucks also tabu.

Alte Tugenden

Auch in der 99er Auflage gehört Nascar Racing zu den komplexeren Simulationen im Rennzirkus. Deshalb bedarf es einer peniblen Abstimmung der Autos, um aus den fahrerisch meist wenig herausfordernden Arenen das letzte Hundertstel zu quetschen. Für Action sorgt die Rennserie per se: Wenn sich 30 Schlachtschiffe auf einem Halbmeilen-Oval drängeln, bleibt kein Auge trocken und fast keine Karosse ganz. Dank dramatisch verformter Blechteile ist man über den Zustand seines Untersatzes ständig im Bilde. Neben der Physik blieb auch die Grafikengine die alte. Dank der Unterstützung von 3Dfx- und Rendition-Karten ist die Optik noch halbwegs ansehnlich.



Gewöhnungsbedürftig: Die eingeschränkte Aussicht in der Cockpit-Perspektive.

Bei allen anderen 3D-Karten müssen Sie sich mit dem weniger hübschen Software-Modus zufrieden geben. MG

Michael Galuschka



Im Kreis gedreht

Schon eine seltsame Mischung, dieses Nascar Racing 99. Mit den Saisondaten auf 98er Stand können nur intime Kenner der Materie etwas anfangen, die veraltete Grafik als größter Schwachpunkt blieb unangetastet. Dafür gibt die Pickup-Serie dem Ganzen neuen Schwung, und eine der ersten Adressen für komplexe Simulationen ist Nascar nach wie vor. Eingedenk des zurückhaltenden Kaufpreises kann ich Papyrus' neues altes Werk durchaus empfehlen, wenngleich es an das jüngere Grand Prix Legends bei weitem nicht herankommt.

Nascar Racing 99

Genre:	Rennsimulation	Hersteller:	Papyrus
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 45 oder 250 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 20 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 MMX 32 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 64 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte, Lenkrad

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

79% Spielspass

Technisch veraltet, spielerisch noch top.

Die Probefahrt wird fad

Test Drive 5

Autohaus Accolade lädt zum Winterschlußverkauf ein: mehr Autos, mehr Strecken, mehr Spielmodi.



Kleiner Trost für diesen Moskau-Rempler: Weiter vorne überschlägt sich ein Computerfahrer.

Der innerstädtische Verkehrsstau-Infarkt ist ein Klacks gegen die Hubraum-Verstopfungen, die sich derzeit auf Spiele-Festplatten abspielen. Im Gegensatz zu vielen Rennspiel-Emporkömmlingen kann die Test Drive-Serie auf eine lange Modelltradition zurückblicken. Ihre Wurzeln reichen bis in die 80er Jahre zurück, als das Konzept »Überlandfahrt in 3D« noch knackig war. Test Drive 5 bietet 18 abzweigungshaltige Strecken und 28 aufgemotzte Autos. Doch gerade mal acht Pisten sind von Anfang an zugänglich; die restlichen Schauplätze wie München, Tokio oder San Francisco erlangen Sie durch Siege in den verschiedenen Meisterschaftsklassen. Hier wird im Kampf gegen fünf Computergegner um Punkte und Gesamtzeiten gerast.

Ramm' dir einen

Ein erstaunliches Zusammentreffen kreativer Zuckungen: Kaum hat Need for Speed 3 den Polizeiwagen-Verfolgungsmodus eingeführt, zieht Test Drive 5 nach. Als Ordnungshüter müssen Sie die anderen Autos so lange rammen, bis deren Karosserieanzeige auf dem Zahnfleisch fährt. Bei all dem Gebeule bekommen die Vehikel keine sichtbaren Kratzer ab, sondern verlieren lediglich Tempo. Wäre ja auch zu schade um die Schmuckstücke: Neben modernen Asphaltgummierern wie Dodge Viper sind auch Muscle Cars aus den späten 60ern und frühen 70ern vertreten.

Außerdem auf dem Menüparkplatz abgestellt: Zwei-Spieler-Modus an einem PC, Dragster-Anfahrduelle und Zeitrennen mit Aussicht auf Highscore-Eintrag. Zwar läßt sich zwischen Arcade- und Simulations-Fahrmodell wählen, aber die Unterschiede sind kaum spürbar. HL



Der Farbbalken verrät, wie stark der verfolgte Wagen beschädigt ist.

Heinrich Lenhardt



Angefahrene Motivation

Wenige Meter vor mir verkeilt sich das Hauptfeld in einem orgiastischen Massenauffahr-Crash, und prompt klettere ich von Platz 5 auf Platz 1. Doch kurz vor der Ziellinie touchiert mich der letzte Verfolger hinten und löst wilde 360-Grad-Spins aus, ich werde Sechster. Test Drive 5 ist weniger eine Rennsimulation, als vielmehr ein Action-Glücksspiel. Die bevorzugt im Pulk zusammengluckenden Computergegner haben ein noch unberechenbareres Verkehrsverhalten als eine ortsfremde, halbblinde Rentnerin im roten Kleinwagen auf Sonntagsfahrt.

3D-Beschleunigern sei dank kommt die Grafik ganz schnittig, aber die Hintergrundkulisse wirkt ein wenig lieblos und steril. Der große Bruder Need for Speed 3 ist fairer, hat den spannenderen Rennverlauf, schönere Autos und das reifere Fahrgefühl. Trotz kurzfristiger Huiwui-Spritzigkeit zieht Test Drive 5 klar den Kürzeren.

Test Drive 5

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis sechs (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium 200 48 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte, 8fach-CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

58% Spielspass

Zu heftig frisiertes Kleinwagen-Spieldesign.

Simulationen

Michael Schnelle



Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, ein eigenes Kampfflugzeug zu besitzen? Unbezahlbar, glauben Sie? Dann sollten Sie Ihr Glück vielleicht in Polen versuchen. Das polnische Militär mustert derzeit altes Kriegsgerät aus und bietet es frei zum Verkauf an. Darunter auch eine Handvoll MiG-21, die schon ab 20.000 Mark zu haben sind. Natürlich sind diese Museumsstücke fluguntauglich, aber als Zierde für den Vorgarten bestens geeignet. Bleibt nur die ungeklärte Frage nach den sicherlich nicht unerheblichen Transportkosten, denn der Preis gilt nur für Selbstabholer.

Allerdings bekommen Sie für das Geld auch alle jemals erschienenen Flugsimulationen. Dennoch, reizvoll ist der Gedanke an die eigene MiG in der Garage schon. Und wenn ich das Essensgeld der nächsten fünf Jahre einspare....



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.« [Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	86%
5	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
6	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
8	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
9	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
10	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
11	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
12	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
13	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
14	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
15	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
16	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
17	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
18	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
19	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
20	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
21	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
22	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
23	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10797	78%
24	Red Baron 3D	Flugsimulation	NEU	78%
25	Pro Pilot 99	Flugsimulation	NEU	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Duell der Kampfkopter

Apache Havoc

Wer mit Apache oder Havoc auf den Kriegspfad fliegt, entdeckt die schönsten Städte der Simulationsgeschichte.



Städte bestehen aus zahlreichen Gebäudekomplexen und wirken lebensecht.

Mick Schnelle



Ziel knapp verfehlt

Man merkt Apache Havoc deutlich an, wie engagiert die Entwickler an dem Projekt gearbeitet haben. Die Grafik ist eine gute Synthese aus Detailreichtum und technischer Machbarkeit, obwohl sicherlich auch höhere Auflösungsstufen als 640 mal 480 Pixel realisierbar gewesen wären. Und der Detailreichtum der einzelnen Einheiten sucht derzeit auf dem PC seinesgleichen.

Leider schwächelt die Kampagne. Im Prinzip fliegen Sie (wenn auch über jeweils anderem Terrain) immer dieselben fünf Missionen. Abwechslung ist Mangelware. Außerdem fehlen mir Angaben zum Verlauf des Feldzugs. Warum tue ich etwas, und worin liegen die Alternativen? Daneben habe ich keine Möglichkeit, mit verbündeten Einheiten koordiniert vorzugehen. Longbow 2 schlägt Apache Havoc in Sachen Spieltiefe und Nachvollziehbarkeit um Längen. Dennoch befinden sich die Razorwork-Jungs auf dem richtigen Weg und sollten an Ihrem System weiter feilen. Vorläufig reicht Apache Havoc nicht an die hochklassige Konkurrenz heran.

Der Longbow Apache ist den meisten Simulationsfans bereits aus mehreren Konkurrenzprodukten bekannt. Dagegen feiert der russische MiL-28N Havoc in Apache Havoc seine PC-Bildschirmpremiere. Programmiert hat die neue Heli-Simulation Empires Entwicklungsteam Razorworks, das von einer Gruppe ehemaliger Digital-Integration-Designer gegründet wurde.

Deckung ist der halbe Sieg

Ein Großteil des Spielspaßes guter Hubschrauber-Spiele erwächst aus der Ausnutzung des Geländes und dem Anschleichen an den Gegner. Voraussetzung dafür ist ein möglichst strukturiert gestaltetes Terrain. Für Apache Havoc haben die Entwickler aus dem vollen geschöpft. Hügelige Landschaften, Flußtäler und Waldareale bieten Ihnen ausreichend Gelegenheit, Ihr Kampfgerät außer Reichweite der gegnerischen Erfassungssysteme zu halten. Allerdings sind die Flußläufe ein wenig eckig, und Wälder bestehen nicht aus einzelnen Bäumen, sondern sind wie Gebäude aus einem Polygonblock aufgebaut. Dafür haben die Razorworks-Jungs sehr viel Mühe in das Stadtdesign gesteckt. Herausgekommen sind komplex aufgebaute Ortschaften und aufwendig gestaltete Hafenanlagen. An manchen Gebäudewänden im kommunistischen Kuba prangen sogar Plakate von Che Guevara.

Wettlauf mit der Zeit

Das spielerische Herz von Apache Havoc sind die drei dynamischen Kampagnen, die im Goldenen Dreieck, in Georgien und auf Kuba angesiedelt sind. Schlüssel zum Erfolg ist jedesmal die Eroberung spezieller Sektoren. Dazu müssen Sie alle anwesenden Feindeinheiten eliminieren und danach im Zielgebiet landen. Während Sie sich aus

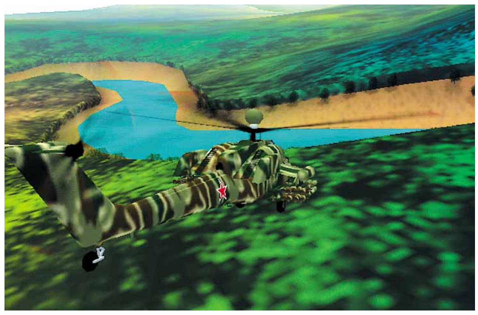


Alle Hubschrauber sind dank sehr vieler Polygone äußerst detailliert geraten.





Gelegentlich müssen Sie auch Transporter eskortieren.



Flußläufe lassen sich hervorragend als Deckung ausnutzen.

einem Pool von Missionen einen Einsatz herauspicken, tickt im Hintergrund die Uhr. Und zwar rückwärts. Denn zu Beginn des martialischen Geschehens haben Sie nur gut eineinhalb Stunden Zeit, den Krieg für sich zu entscheiden. Das reicht nicht aus, um zu gewinnen. Deshalb bekommen Sie für erfolgreiche Missionen Extrazeit vergütet.

Überlasteter Autopilot

Während der Einsätze treffen Sie auf zahlreiche Freund- und Feindeinheiten. Die verfolgen allesamt eigene Aufträge, deren Sinn und Zweck Ihnen allerdings verschlossen bleibt. Jedes dieser Fahr- und Flugzeuge wird sehr detailliert dargestellt. Bei Panzern rotieren Radarantennen, passen sich die Ketten dem Gelände an und donnern die Kanonen. Auch auf den Flugplätzen herrscht reges Treiben. Werden es allerdings mal ein paar Flugzeuge zu viel, kommt Ihr ansonsten sehr zuverlässig arbeitender Autopilot ins Schleudern. Er findet den richtigen Weg nicht mehr, so daß Sie ihm manuell auf den rechten Pfad zurückhelfen müssen. Das ist um so ärgerlicher, als man sehr häufig zwischen Cockpit und Landkarte umschaltet, um über Feindbewegungen auf dem laufenden zu bleiben.



Regentropfen behindern die Sicht. Doch zum Glück gibt's ja den Scheibenwischer.

Einsteiger-Sorgen

Hardcore-Piloten werden sich mit der exakten Flugphysik von **Apache Havoc** schnell anfreunden, Einsteiger bleiben genauso schnell auf der Strecke. Zwar können Sie den Realitätsgrad herunterschrauben, so leicht wie **Comanche Gold** oder **Longbow 2** im Simpelflug wird's aber nicht.

Ein Rüffel gebührt den Entwicklern für das äußerst aussagelose Handbuch. Die sehr theoretische Abhandlung über das Flugverhalten eines Hubschraubers würde zwar jedem akademischen Lehrbuch gut zu Gesicht stehen, im Bezug auf das Programm taugt sie leider überhaupt nicht. Der eigentlichen Spielmechanik wird samt Installationsanleitung gerade mal zehn Seiten gewidmet. Eindeutig zu wenig für das komplexe Programm. Im ebenfalls zu knapp beschriebenen Multiplayer-Modus können theoretisch unbegrenzt viele Spieler an einer Kampagne teilnehmen. Physikalisch sind dem allerdings Grenzen gesetzt: Ein Standardspiel über Netzwerk verträgt für einen flüssigen Spielverlauf rund 16 Teilnehmer. MIC



Jetzt nur schön ruhig bleiben und gekonnt den Raketen ausweichen.

Apache Havoc

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 380 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 6fach CD Voodoo-2-Karte	Pentium II 400 64 MByte RAM, 6fach CD Riva-TNT-Karte

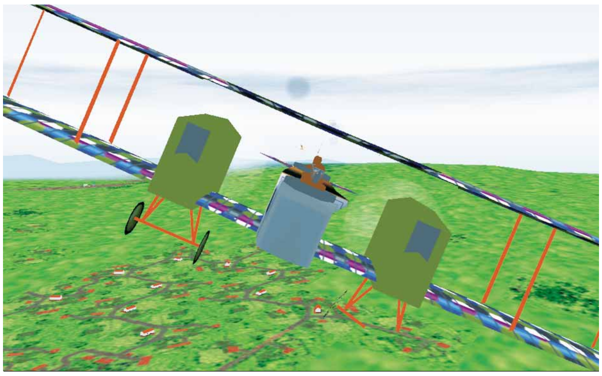
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

76% SPIELSPASS

Tolle Grafik, geringe Missions-Vielfalt

Red Baron 3D

Des fliegenden Barons neue Kleider.



Trotz gefilterter Texturen wirkt die Landschaftsgrafik veraltet.

Bereits vor einem Jahr konnten Sie mit **Red Baron 2** in den Ersten Weltkrieg zurückfliegen. Während die Luftkämpfe dank der realistischen Flugphysik eine echte Herausforderung darstellten, war die Landschaftsgrafik nur durchschnittlich. Besitzer einer Voodoo-Karte kommen nun mit **Red Baron 3D** in den Genuß gefilterter Texturen und eines transparenten Cockpits. Leider stoßen sie häufig unschön an Kanten aufeinander. Außerdem wird kein Z-Buffering unterstützt, weshalb Sie gelegentlich mit heftig wabernden Bodenwellen rechnen müssen. Gelegentlich verschwindet in der Außenperspektive auch schon mal ein Rad oder die eine oder andere Querstrebe. Als Trostpflaster sind Kämpfe gegen bis zu 60 menschliche Gegner möglich. Ein kostenloser Patch (befindet sich auf unserer Cover-CD) veredelt **Red Baron 2** zur 3D-Variante. MIC

Mick Schnelle

Waberndes Kleid

Brrr, wie sieht das denn aus? Die Texturen wabern, und häßliche Kanten verderben den Landschaftseindruck. Und wieso werden ausschließlich 3Dfx-Beschleuniger-Karten unterstützt?

Zum Glück macht Red Baron nachwievor Spaß und hat auch keine wirklich ernstzunehmende Konkurrenz. Ein neuer Patch, der alle am Markt befindlichen Beschleuniger ausnutzt, wäre mehr als wünschenswert.

Red Baron 3D

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Festplatte: ca. 50 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 60 (Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 200 MMX	Pentium 2/266
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD, 3Dfx-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, Voodoo-2-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

78% Spielspass

Schön zu fliegen, optisch ziemlich mau.

Pro Pilot 99

Schöner dank Voodoo-Power.



Glide-geglättet fliegt es sich als Profi-Pilot gleich viel hübscher.

Mit dem **Pro Pilot** wollte Sierra vor Jahresfrist Microsofts **Flight Simulator** Konkurrenz machen. Doch zahlreiche Bugs bescherten dem ehrgeizige Versuch eine Bruchlandung. Die deutsche Version dagegen wußte besser zu gefallen. Mit sechs Propeller- und Düsenfliegern durften Sie weitgehend fehlerbereinigt die USA und Westeuropa fliegerisch erkunden. Größtes Manko dieser Fassung: Die fehlende 3D-Beschleuniger-Unterstützung. **Pro Pilot 99** zeigt Besitzern von Voodoo-Karten ein schöneres, weil gefiltertes Terrain und sehr ansehnliche, transparente Wolkenbänke. Sierra bietet in den USA Besitzern der Vorversion 20 Dollar Rabatt an. Inwieweit dieses Angebot auch hierzulande gilt, entscheidet sich im Frühjahr, wenn die deutsche Version in die Händlerregale wandert. MIC

Mick Schnelle

Nur ein Update

Von Pro Pilot 99 bin ich maßlos enttäuscht. Außer der 3Dfx-Unterstützung bietet die neue Fassung nichts neues. Ein Patch wie im Fall von Red Baron 2 hätte auch hier ausgereicht. Klar, die Grafik macht schon einiges her. Aber einen Neukauf sind die nicht wert. Schade, zumindest einen Scenerydesigner hätte man schon spendieren können. Mit der Konkurrenz von Flight Unlimited 3, Fly oder dem neuen Flight Simulator im Nacken kann dem Pro Pilot schnell die Luft ausgehen.

Pro Pilot 99

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 50 bis 300 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200 MMX	Pentium II 333
16 MByte RAM, 24fach CD	32 MByte RAM, 32fach CD, 3Dfx-Karte	32 MByte RAM, 32fach CD, Voodoo-2-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Grafisch geliftet, sonst ohne Neuerungen.

Adventures

Martin Deppe



Seit dem letzten GameStar stürmen so viele Neuzugänge unsere Adventure-Charts wie selten zuvor. Darunter das lang erwartete Rollenspiel **Baldur's Gate**, dem wir die aktuelle Titelgeschichte gewidmet haben. **Commandos** im Mittelalter – so läßt sich das Action-Adventure **Dark Project** umschreiben, in dem Sie als Meisterdieb mit Schwert, Bogen, List und Tücke in schwer gesicherte Bauwerke eindringen müssen. Das originelle Spiel hat uns so begeistert, daß Sie neben einem ausführlichen Test im Heft auch die Demo und ein Video-Special auf der Cover-CD finden. Wir wünschen viel Spaß beim virtuellen Raubzug.

Außerdem zieht mit **Ultima Online** erstmals ein Internet-Spiel in die Hitliste. Seit über einen Jahr erforscht Charles »Belle Star« Glimm nun Britannia, und mit dem Addon **The Second Age** ist die Zeit endgültig reif für eine Bewertung.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	NEU	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	-	88%
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
7	Dark Project	Action-Adventure	NEU	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
14	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	NEU	80%
15	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
16	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
17	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
18	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
19	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Nightlong	Adventure	11/98	74%
22	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
23	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
24	Redguard	Action-Adventure	NEU	72%
25	Ring des Nibelungen		11/98	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Baldur's Gate

Tests

Killer mit Köpfchen

Dark Project

Der Meisterdieb

Auf CD: spielbare Demo, Video-Special

Schleichen statt Schießen – als hinterhältiger Dieb betreten Sie in Dark Project verschlossene Gebäude und spielerisches Neuland.

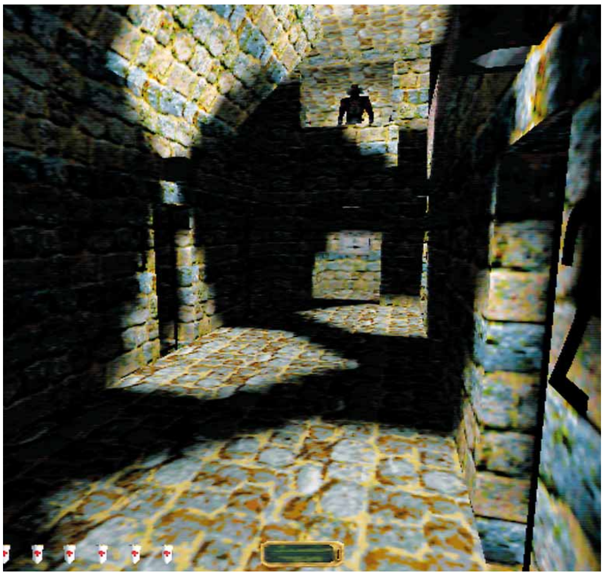


GameStar »für besonderen Spielwitz« Dark Project

Der Softwarefirma Looking Glass verdankt das 3D-Genre Meilensteine wie **Ultima Underworld 1** und **System Shock**. In bester Firmentradition melden sich die Amerikaner jetzt mit einem Programm zurück, das spielerisch neue Wege geht. In **Dark Project** schlüpfen Sie in die Rolle des Meisterdiebs Garrett, der auf der Suche nach wertvoller Beute durch zwölf 3D-Levels streift. Dieser Langfinger schleppt ein bedeutendes Arsenal an Pfeilen mit sich herum – die alle nur dem Zweck dienen, möglichst unentdeckt zu bleiben. Denn anstatt aus allen Rohren feuernd auf die Gegner zuzulaufen, sollten Sie ihnen bei **Dark Project** lieber klammheimlich in den Rücken fallen.

Diebstahl lohnt sich

Eine namenlose Hafenstadt, irgendwo in einer unbekannten Vergangenheit: Das rhythmische Stampfen schwerer Dampfmaschinen und sprühende Funken zeugen von den ersten Experimenten mit der Elektrizität. Ein verschworener Orden mit magischen Fähigkeiten und zwielichtige Händler bilden die Oberschicht des Ortes, in dem nach



Garrett muß im Schatten an dem Wächter vorbeischleichen.



Die gruseligen Zombies sind nur mit Weihwasser oder Feuerpfeilen kleinzukriegen.

Einbruch der Dunkelheit finstere Gestalten durch die Straßen ziehen. Eine davon ist Garrett – ein Dieb und Spezialist für besonders knifflige Aufträge. Seine Kundschaft schickt ihn in bestens bewachte Villen und Zombie-verseuchte Katakomben, um kostbare Wertsachen zu »bergen«. Der Weg zu diesen Schätzen ist gespickt mit Gegnern – doch um Ihren Dieb sicher zur begehrten Beute zu führen, müssen Sie sich vom genreüblichen Konfrontationskurs verabschieden.

Leben und leben lassen

Während konventionelle Actionhelden am Einsatzort kurzerhand ein mittleres Massaker anrichten würden, huscht Garrett möglichst heimlich durch die düsteren Gänge. Bar jeglicher Superkräfte, würde er nämlich schon nach ein paar kassierten Treffern sein Leben aushauchen. Im Nahkampf mit dem Schwert alarmieren schreiende Wachen zudem im Nu alle Kollegen in angrenzenden Räumen. Eleganter erledigen Sie Feinde mit dem Bogen, denn Pfeile lassen sich aus sicherer Entfernung abschießen. Allerdings scheiden die Wachen mit einem markerschütternden Todesschrei aus dem Leben. Garretts bevorzugte Waffe ist folglich ein handlicher Knüppel: Ein kräftiger Schlag ins Genick läßt jeden Gegner in selige Ohnmacht gleiten. Kräftiges Zuschlagen erledigen Sie durch



Wenn Sie von Wächtern und Bogenschützen so in die Enge getrieben werden, ist Ihr Schicksal praktisch besiegelt.

Peter Steinlechner



Es muß nicht immer Action sein

Die Lernphase ist kurz und äußerst schmerzvoll: Beim ersten Dark-Project-Spiel renne ich schwertschwingend auf ein Rudel Wachen zu, nur um wenige Sekunden später im eigenen Pixelblut zu enden. Dank dieser Schocktherapie bin ich prompt von der üblichen Haudrauf-Methode entwöhnt, und drücke mich ab sofort verstohlen in die Schatten. Und siehe da – das heimliche Niederschlagen argloser Gegner funktioniert überraschend gut und macht Spaß.

Eingefleischte Actionspieler werden sich trotzdem dann und wann am eigenwilligen Spielprinzip stoßen. Voreilige Bewegungen führen gern zu Fehlern, die kaum auszubügeln sind. Wenn nach einem lauten Fehltritt alle Wächter im Umkreis auf mich einstürmen, greife ich statt zum Schwert lieber zum gespeicherten Spielstand. Gegen die Verwöhn-Grafik eines Unreal erscheint Dark Project sowieso eher bieder. Trotzdem: Actionspielern mit Lust auf neue Erfahrungen kann ich Dark Project rundherum ans Herz legen.

Jörg Langer



Über-raschung!

Häßliche Entlein schwimmen manchmal länger – während Sie sich an die veraltete Grafik mit ihren kantigen Personen nach kurzer Zeit gewöhnen, nimmt der von Beginn an ordentliche Spielspaß immer mehr zu. Dark Projekt spielt sich fast wie Commandos in 3D: erstmal gucken, dann planen, dann zuschlagen.

Mir gefällt vor allem das Dieb-in-mittelalterlicher-Stadt-Feeling. Außerdem paßt hier das Schlagwort »intelligente 3D-Action« noch besser als bei Unreal oder Trespasser. Zwar kann auch hier die Physikengine nicht überzeugen. Und Logikfehler gibt's genug: Da schlage ich den Begleiter einer Dame nieder. Doch anstatt zu fliehen oder ahnungslos weitergehen, bleibt sie einfach stehen. Aber in der Summe ist Dark Projekt überaus spannend und vor allem anders als die gesamte Konkurrenz.



Im letzten Level sieht sich Garrett mit einer wahren Armee zirpender Insekten-Ungeheuer konfrontiert.

einen Druck auf die linke Maustaste. Per Rechtsklick benutzt Garrett Gegenstände und sein Inventar. Manipulierbare Objekte in der 3D-Grafik leuchten leicht auf, sobald Sie in der Nähe stehen.

Auf leisen Sohlen

Garrett kann aber mehr als nur Schleichen: Der Meisterdieb erklettert Leitern und Seile, zieht sich an Oberkanten von Vorsprüngen hoch und lugt um Mauerecken, indem er sich leicht zur Seite lehnt. Außerdem hat Garrett ein Sammelsurium nützlicher Pfeile für seinen Bogen im Köcher. Wasserprojektile löschen unangenehm helle Fackeln, Seilpfeile schaffen einen praktischen Weg ins nächste Stockwerk.

Ihre wichtigste Fähigkeit ist jedoch das Eintauchen in Schatten: Solange Sie bewegungslos an einer dunklen Stelle verharren, sind Sie selbst für direkt daneben stehende Wachen unsichtbar. Ein Balken am unteren Bildschirmrand informiert über den Verdunklungsgrad. Im Schutz der Schatten huschen Sie an Gegner heran, um Sie mit einem Schlag auf den Hinterkopf zu überrumpeln. Über den Erfolg des Anschleichens entscheidet neben der Helligkeit auch die Bodenbeschaffenheit. Auf weichem Teppich kommt Garrett praktisch geräuschlos voran, wogegen auf hallenden Fliesen ein einziger Schritt sämtliche Wächter in der Umgebung aufschreckt.

Eigenwillige Gegner

Ihre Widersacher sind vielfältig: Zu Wächtern und Bogenschützen gesellen sich stöhnende Zombies, Geister, Spinnen oder giftsprühende Mini-Saurier. Solange sie arglos bleiben, sind alle Gegner leicht zu überrumpeln. Durch ein Geräusch oder eine leichte Bewegung werden Wachen allerdings mißtrauisch und suchen unter verhaltenen Drohrufen nach Ihnen. Wenn sie Ihnen auf die Schliche kommen, gehen sie laut schreiend zum Angriff über. Innerhalb der vorprogrammierten Bahnen verhalten sich die Computergegner angenehm logisch. Stößt ein Wächter beispielsweise während der Patrouille auf eine Leiche, rennt er zunächst zum Alarmknopf,



Zu jeder Mission gibt's einen simplen Lageplan.

um danach mit den aufgeschreckten Kollegen nach Ihnen zu fahnden. Die KI ist allerdings nicht frei von Macken: Alarmierte Wächter suchen gerne minutenlang eine einsame Ecke ab oder rennen gegen Wände. Offene Türen, abgängige Kameraden und fehlende Gegenstände



Wir schleichen uns an einen ahnungslos patrouillierenden Wächter, um ihn mit dem Knüppel in Morpheus' Arme zu schicken.


Bei gespanntem Bogen zoomt der Bildausschnitt ans Ziel.


Der Balkon ist über ein selbstgespanntes Seil zu erreichen.

sind für Patrouillen außerdem kein Grund zur Besorgnis.

Beute verprassen

Das erräuberte Gold aus einer Mission investiert Garrett sofort wieder in neue Ausrüstung. Bevor Sie sich in den nächsten Auftrag stürzen, dürfen Sie sich mit Pfeilen, Tränken und sogar nützlichen Hinweisen eindecken. Jede Mission können Sie in einem von drei Schwierigkeitsgraden angehen. Ein Experte hält nicht nur deutlich weniger Treffer aus als ein Normal-Langfinger, er muß außerdem zusätzliche Aufgaben erfüllen. So gilt es etwa, weit mehr Schätze aufzusammeln, ein verstecktes Artefakt aufzuspüren und obendrein keine einzige Wache zu töten – da geraten selbst Meisterdiebe ins Schwitzen. Erst in den letzten paar Levels tritt klar die Action in den Vordergrund.


Mit Wasserpfeilen schaffen wir uns die schützende Dunkelheit selbst.

Düster-Look

Größter Schwachpunkt von Dark Project ist die Grafik, die im Vergleich zur durchgestylten Konkurrenz reichlich alt wirkt. An den Wänden prangen triste Texturen; die ewige Nacht trägt zum düsteren Gesamteindruck bei. Die Engine verfügt zwar über nette physikalische Effekte wie polternde Kisten und verlöschende Fackeln, krankt aber an anderer Stelle: Betäubt umknickende Wächter liegen meist nicht nur halb in Wänden, sondern ragen unter Umständen noch in den nächsten Raum hinein. Von dort hören Sie dann nicht selten den panischen Ruf: »Hilfe, eine Leiche!« Auf der Habenseite verbucht Looking Glass eine stimmungsvolle Soundkulisse. Wächter plaudern miteinander, grummeln während der Patrouille oder melden lautstark Ihre Entdeckung. Wenn Sie eine 3D-Sound-Anlage besitzen, hören Sie nahende Schritte sogar aus allen Richtungen. CS


Zwischensequenzen erzählen die Story.



Vor jeder Mission wird fleißig eingekauft.

Christian Schmidt



Diebische Freude

Zugegeben, ich war gewaltig skeptisch, als ich erstmals von Looking Glass' Konzept hörte. Herumschleichen und Gegnern ausweichen – wie soll das Spaß machen? Doch es funktioniert. Dark Project stellt mal eben das ganze 3D-Action-Konzept auf den Kopf und erschafft damit etwas, was in der modernen Software-Branche richtigen Seltenheitswert hat: ein neues Spielprinzip. Das konsequent ausgenutzte und perfekt umgesetzte System der Heimlichkeit funktioniert nicht nur umwerfend gut, es reißt mich auch zu Emotionen hin, die ich bei einem Action-Adventure so noch nie erfahren habe: Die tiefe Befriedigung, wenn ich einen Wächter lautlos erreiche und erfolgreich k.o. schlage. Oder auch das ungute Gefühl in der Magengrube, wenn ich einem ahnungslosen Gegner durch einen hinterhältigen Pfeil das Leben nehme.

Kleiner KI-Kummer

Die groß angekündigte Physik-Engine ist leider längst nicht so beeindruckend wie bei Trespasser und spielt in der Praxis kaum eine Rolle – ich darf ja noch nicht mal Scheiben zerbrechen oder Möbel kleinschlagen. Und die KI der Wachen hätte ich mir auch etwas ausgefeilter gewünscht; deren Reaktionen sind mir einfach noch zu beschränkt. Sei's drum: Half-Life mag eine stimmungsvolle Story und Unreal umwerfende Grafik haben – für mich ist Dark Project die gelungenste 3D-Innovation seit langem.

Dark Project: Der Meisterdieb

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Looking Glass
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 290 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P233, 32 MByte, 4fach CD oder P166, 3D-Karte, 32 MB, 4fach CD	P233, 32 MByte, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

86% Spielspass

Gelungenes 3D-Spiel voller Innovationen.

Abenteuer in der Südsee

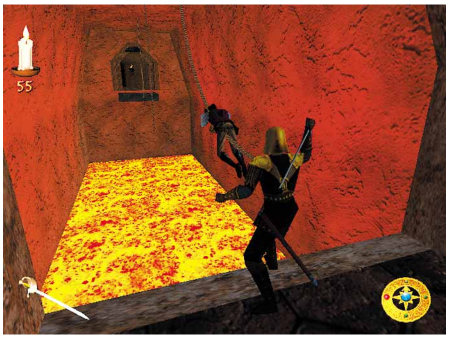
Redguard



Die Lara-Welle breitet sich aus: Das Elder-Scrolls-Abenteuer glänzt im Tomb-Raider-Look.

Auf CD: spielbare Demo

Das Fantasy-Reich Hammerfell war bereits Schauplatz dreier Rollenspiele der Elder Scrolls-Reihe. Seit kurzem dient es auch als Szenario für den Action-Adventure-Ableger Redguard. Rollenspielfans brauchen aber nicht um ihre geliebte Serie zu fürchten: Der offizielle Nachfolger von Daggerfall & Co. wird Morrowind heißen und ist bereits in Planung.



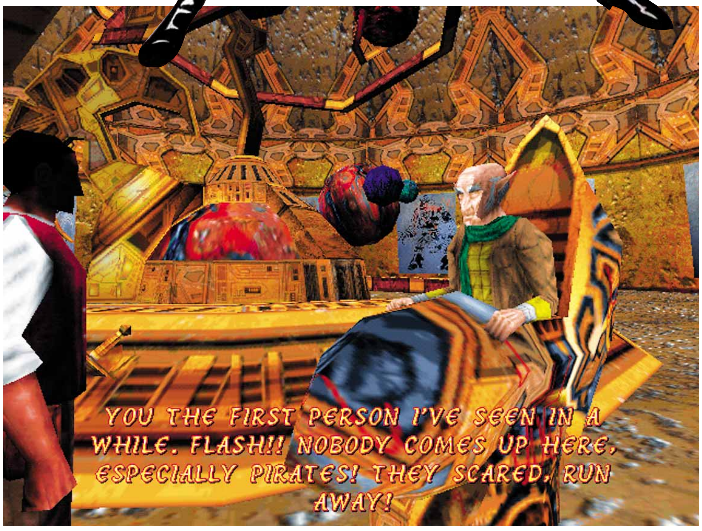
Ein kühner Sprung zum Seil rettet uns vor der Wache.

Familienbande

In Redguard übernehmen Sie die Rolle des Piraten Cyrus, der nach langer Abwesenheit in seine Heimat Stros M'Kai zurückkehrt, um seine verschollene Schwester Iszara zu finden. Anfangs tapsen Sie noch planlos durch die Hafenstadt und fahnden in ellenlangen Dialogen mit den Einwohnern nach Hinweisen. Manche Gesprächspartner bitten Sie ihrerseits um Hilfe. So sollen Sie einem Ausguck die verlorene Brille wiederbeschaffen oder dem Gouverneur von Stros M'Kai ein Amulett überbringen. Im Verlauf der Story kämpfen Sie sich durch düstere Katakomben, erforschen alte Ruinen und schließen sich einer Rebellengruppe an.

Mit Schwert und Verstand

Während Sie die riesige 3D-Welt erforschen, blicken Sie dem Helden Cyrus über die Schulter. Mal schwingen Sie sich in Tomb Raider-Manier über gähnende Abgründe, ein andermal hüpfen Sie über Plattformen oder fechten gegen die Leibgarde des Gouverneurs. Dann wechselt die Perspektive in eine schräge Draufsicht, und Sie prügeln mit fünf Angriffsvarianten auf Ihre Gegner ein. Auf Ihrer Suche müssen Sie zahlreiche Puzzles lösen. Manche Tür öffnet sich erst mit der richtigen Schalterkombination, oder es gilt, antike Maschinen in Gang zu setzen.



Das alte Observatorium ist einer der beeindruckendsten Schauplätze in Stros M'Kai.

Mit fortschreitender Spieldauer werden die Aufgaben immer schwieriger. Um beispielsweise an eine bestimmte Flasche zu gelangen, müssen Sie über zehn Personen befragen, vier Kartenstücke zusammentragen und sich schließlich durch Horden von Gegnern kämpfen. RS

Rüdiger Steidle



Laber-lastig

Selten hat mich ein 3D-Adventure so gefesselt wie Redguard. Das verdankt das Spiel vor allem seiner spannenden Story. Direkt in der Engine erzählte Zwischensequenzen, schön eingewobene Puzzles und stimmige Dialoge lassen mich komplett in der Fantasy-Welt versinken.

Selten habe ich mich aber auch so geärgert. Die liebevolle Gafik verliert durch hölzerne Animationen an Reiz. Die Dialoge glänzen zwar durch tolle Sprachausgabe (wenn auch leider nur auf Englisch), sind aber viel zu umfangreich geraten. Warum muß mir jeder Charakter erst seine Familiengeschichte erzählen, bevor er mit Informationen rausrückt? Drittes Ärgernis ist das simple Kampfsystem, bei dem jedes Gefecht zum Glücksspiel ausartet. Schade: Mit ein paar Monaten mehr Entwicklungszeit hätte aus Redguard ein echter Hit werden können.

Redguard

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Bethesda
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 350 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P166, 32 MByte, 2x CD oder P133, 32 MByte, 2x CD, 3Dfx	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 64 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Trotz Designmängeln spannendes Adventure.



Zweites Zeitalter, neuer Spaß

Ultima Online – The Second Age

Ein lange erwartetes Addon erweitert Ultima Online nicht nur um neue Landschaften und Gegner, sondern liefert auch bislang vermißte Funktionen nach. Wir nutzen die Gelegenheit zu einem erneuten Test des Online-Rollenspiels.

Man muß schon vier Meter lange Haare haben oder ein Flugzeug mit den Zähnen ziehen, um ins Guinness-Buch der Rekorde zu kommen – oder auf 14 Internet-Servern bis zu 28.000 Spielern gleichzeitig Abenteuerspaß bieten. Als Online-Spiel mit den meisten Teilnehmern ist **Ultima Online** seit kurzem in dem illustren Wälzer verzeichnet. Das Rollenspiel, das mit Richard Garriots berühmter **Ultima**-Serie Fantasywelt sowie Hintergrundgeschichte teilt, ansonsten aber völlige Handlungsfreiheit bietet, hat im vergangenen Jahr fast monatlich Awards und Titel eingeheimst, etwa »bestes Internet-Spiel« oder »innovativstes Spiel des Jahres«.

Zeit, sich auf den Lorbeeren auszuruhen und die monatlichen Zahlungen von über 100.000 registrierten Usern abzuwarten? Mitnichten. Während in der Szene erste Gerüchte über **UO 2** kursieren, bringt Origin mit einem umfangreichen Add-on frischen Wind ins bejahrte Spiel und neue Motivation für Langzeit-Teilnehmer. **The Second Age** (kurz **T2A**) erweitert nicht nur die Landkarte von Britannia um die »verlorenen Lande« und wartet mit neuen, exotischen Gegnern auf, es ergänzt auch das Hauptprogramm um wertvolle Funktionen.

Unterhaltsam

Da fällt zunächst das neue Chat-Fenster auf. Der Chat ermöglicht es allen auf demselben Server eingeloggten Spielern, sich unabhängig von ihrem jeweiligen Aufenthaltsort in der Spielwelt auszutauschen. Bisher mußte man, um Kontakt zu halten und beispielsweise Gildenaktionen zu koordinieren, auf separate Programme wie ICQ oder IRC (Internet Relay Chat) zurückgreifen. Weniger entscheidend und auffällig, aber besonders von ernsthaften Rollenspielern lange vermißt: ei-



Schroffe Felsformationen und tief eingeschnittene Hohlwege prägen die Landschaft.



Wer mal bis zum Knie in Orkblut waten will, ist hier richtig.

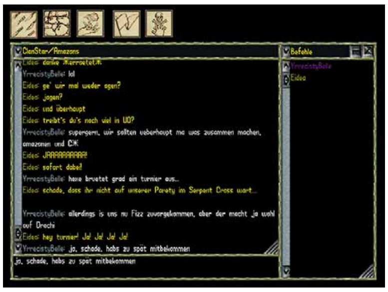
ne »Visitenkarte«, in der man kurz die Hintergrundgeschichte des eigenen Charakters, für andere abrufbar, beschreiben kann.

Ein stark erweitertes Optionsmenü (etliche Parameter waren bisher nur per Texteditor zu verändern), lokalisierte Menüs in verschiedenen europäischen Sprachen (darunter Deutsch) und Japanisch, Maus-sensitive, »schwebende« Hilfstexte und wahlweise automatische Dialog-Übersetzung komplettieren die Programmänderungen. Vor allem die letzten beiden Neuerungen dürfen in ihrer Nützlichkeit allerdings angezweifelt werden. So schweben einem die Tooltips ständig ungefragt vor der Nase herum, wenn der Cursor nur eine Sekunde still steht, und die Maschinenübersetzung sorgt eher für Gelächter als Verständnis.


The Commendable Belle Star, Grandmaster Warrior

Guildmistress of Clan Star, a german speaking guild, which is here to help Newcomers make a good start in the lands of our Lord British. Associated with german games magazine "GameStar", so don't mess with the power of the press *g*

Durch die neue Visitenkarte kommt man oft schneller ins Gespräch.



Der serverbezogene Chat hilft, Aktionen mit mehreren Beteiligten zu koordinieren.

Abwechslungsreich

Wer in das zweite Zeitalter aufbrechen will, hat zwei Möglicheiten: EA bietet das Addon als reines Upgrade an, das ein bereits installiertes UO voraussetzt. Zum anderen gibt es auch ein Komplettprodukt, also UO inklusive T2A und einem Freimonat, für Neueinsteiger. Die finden auf der CD noch ein besonderes Zuckerl: erstmals kann man eine rund 14 MByte große »Demo« installieren, in der sich erste Schritte offline üben lassen. Ebenfalls neu in der Packung ist als hilfreiches Handbuch eine abgespeckte Version des Play-Guides, den man bisher separat erwerben mußte. In Deutschland ist unseres Wissens bisher nur die Komplettversion aufgetaucht, zum Preis von rund 90 Mark. Beide Varianten können aber über den Onlineshop von EA auch direkt geordert werden.

Beim Upgraden muß neben dem eigentlichen Programm der Account auf den neuen Stand gebracht werden. Erst wenn die Login-Server über den neuen Status des Spielers informiert sind (was erfahrungsgemäß etwa 20 Minuten dauert), kann es losgehen. Die verlorenen Lande betritt man durch verschiedene »geheime« Zugänge, die nur die stolzen T2A-Besitzer durchschreiten können. Je nach Zugangsort führt der Weg zunächst durch einen mehr oder weniger langen und gefahrvollen Dungeon, ehe man schließlich die neue Welt betritt.

Herausfordernd

Und wie in einer neuen Welt fühlt man sich wirklich – während Altbritannia eine »natürlich gewachsene« Umwelt mit glaubhaften Landschaftsmerkmalen bietet, wirkt das verlorene Land wie eine riesige Parkanlage. Neue Grafiksets und die planvolle Anlage sorgen dafür, daß man sich nicht nur nicht »wie zuhause« vorkommt, sie machen auch neue Taktiken möglich und nötig. So ist T2A geprägt von schroffen Felsformationen, tief eingeschnittenen Hohlwegen und dicht bewachsenen Höhenzügen.

Ein Bogenschütze auf einem Höhenrücken kann konventioneller bewaffnete Gegner im Tal bequem bestreichen, ohne daß diese so einfach an ihn herankommen. Zwei neue, feindliche Rassen, Ophidians und Terathans, leben in halbverfallenen Burgen. An anderen Stellen macht die schiere Masse der gewohnten Widersacher das Überleben schwierig. Freifliegende Drachen, Riesenschlangen-verseuchte Sümpfe, ganze Jagdtrupps von Ettins oder ihren neuen Zyklopen-Vettern sowie natürlich die relative Unerforschtheit machen die verlorene Welt zu einer Herausforderung auch für gestandene Avatare. CG

Charles Glimm



Operation gelungen

The Second Age zeigt, was ein Addon bringen kann, wenn es in enger Abstimmung mit der Spielergemeinde und auf deren Bedürfnisse hin entwickelt wird. Es komplettiert das Hauptprogramm und schafft neue Motivation für manchen, der schon UO-müde war. Unbegreiflich bleibt nur die Vertriebspolitik von Origin bzw. EA. Etliche deutsche Früh-Besteller mußten so lange auf ihr Päckchen aus USA warten, daß sie vor Ärger nicht nur die Annahme verweigert, sondern auch gleich den Ultima-Online-Account gecancelt haben.

- → http://www.eastore.ea.com (Bestellung)
- → http://www.owo.com/screens_n.html (Screenshots)
- → http://www.rhone.ch/~holzwurm/britannia/ (Karte)
- → http://uo.stratics.com/t2a/ (Wissenswertes in Englisch)

UO – The Second Age

Genre:	Ultima-Online-Addon	Hersteller:	Origin
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Menüs deutsch)	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark (Update ca. 25 Mark)	Festplatte:	ca. 50 MByte
Spieler:	einige tausend (Internet)		

3D-Karten: ○ Direct3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133, 16 MByte RAM, 8fach CD, Slip/PPP-Verbindung mit 28.8 kbps	Pentium 200, 32 MByte RAM, 8fach CD, Slip/PPP-Verbindung mit 33.6 kbps	Pentium II/300, 64 Mbyte RAM, 8fach CD, Slip/PPP-Verbindung mit 64 kbps

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Konsequentes Addon zum besten Online-RPG.



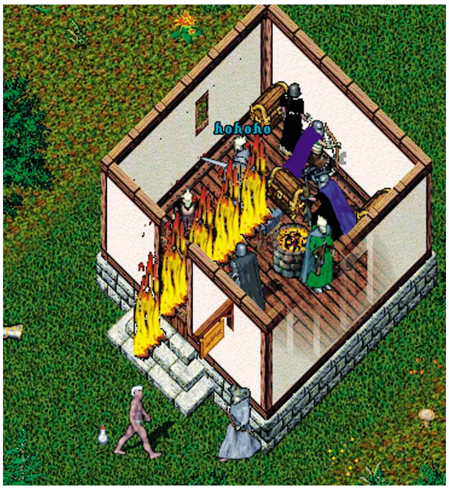
Belle Star's Clan ist bereit, wenn man ihn ruft.

KAPITEL 15

Ultima Online Tagebuch

Magische Aktivisten öffnen eine neue Welt und wollen die alte vernichten.

Die bisher größte Quest in Ultima Online diente der logischen Einbindung des Addons The Second Age. Anders als die üblichen, linearen Eskort-Aufträge umfaßte sie viele, in ganz Britannia verteilte Spuren. Jeder der drei Hauptabschnitte gipfelte im Einsatz von Gamemastern in der Rolle der übernatürlichen FoA-Schurken, die von ganzen Spielergruppen getötet oder festgesetzt werden mußten. Wochenlang schwirrten danach Gerüchte, Origin wolle den Followers-of-Armageddon-Plot dazu benutzen, alle Server und Charaktere auf Null zurückzusetzen, um alte Fehler zu bereinigen. Noch ist die FoA-Quest nicht endgültig abgeschlossen, aber von dem legendären Wipe ist inzwischen keine Rede mehr.



Clan Star leistet Nachbarschaftshilfe.

Belle Star's Diary

Bewährung

Nachdem die höheren Mächte unseren Gildenstein an den rechten Platz gerückt hatten, konnten wir endlich ausgiebig feiern. Und Anlaß gab es genug, denn das Wort von der Gründung des Clan Star machte die Runde, und täglich schlossen sich uns beherzte Kämpfer an. Alita und Eisenherz machten den Anfang, Hexe, Aleisha und Myamoto Musashi folgten – allesamt Namen, die bei Freund wie auch Feind einen respektgebietenden Klang hatten.

Unsere Bewährungsprobe folgte auf dem Fuße. Während wir dabei waren, die Trainingshütte einzurichten und Schlüssel zu duplizieren, erreichte Corinna der Hilferuf eines Freundes. Er war in seinem eigenen Hause überfallen worden. Ohne zu zögern, gingen fünf von uns durch ein Gate, das Corey öffnete, und stürzten uns in die Schlacht. Die Räuber waren nur zu viert, und während jeweils drei von uns die aufgebrochene Tür gegen sie hielten, halfen die anderen dem Eigentümer, sein Hab und Gut in Sicherheit zu bringen.

Wachmannschaft

Kaum gewährten uns die Götter nach diesem Abenteuer eine Verschnaufpause, da erreichte uns schon der nächste Hilferuf. Fortgesetzte Erdbeben und Vulkanausbrüche versetzten seit einiger Zeit das ganze Land in Aufruhr. Nun hatte Lord British selbst eine Kommission zur Überprüfung der Vorfälle eingesetzt, deren Erkenntnisse fast noch beunruhigender waren als die Ereignisse selbst. Zunächst einmal hatten die ungewöhnlichen Erdbewegungen offenbar verschüttete Zugänge in ein fremdes Land freigelegt. Eine Expedition, die auf des Königs Geheiß sofort aufbrach, sandte Nachricht von unbekannten Tieren und Monstern, so daß das Reich von Gerüchten schwirrte.

Ernster noch war das zweite Ergebnis der Kommission: Es gab eine geheime Machtgruppe, die sich Followers of Armageddon nannte und durch den gleichnamigen, lange vergessenen Zauberspruch die ganze Welt mit Vernichtung bedrohte. Ein Mitglied der FoA war festgesetzt, jedoch im Kerker ermordet worden. Zuvor hatte man immerhin soviel erfahren, daß ihre Anhänger in ganz Britannia unterwegs waren, um sich der versteckten Blackrock-Vorräte zu bemächtigen. Wegen seiner geheimnisvollen Kräfte wurde dieses magische Reagenz, gut verschlossen, an verschiedenen Orten in kleinen Mengen aufbewahrt. Nun galt es, diese Verstecke um jeden Preis vor dem Zugriff der FoA zu schützen. Ein Auftrag, zu dem unser guter Lord den Clan Star nicht zweimal bitten mußte! CG

(wird fortgesetzt)

→ http://town.owo.com/index.shtml



Wir warten nicht aufs Christkind, sondern auf die Strumtruppen der FoA.

Budget

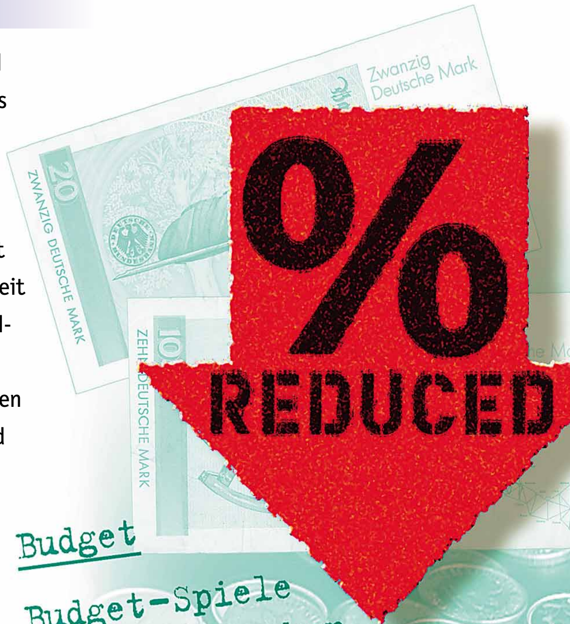
Charles Glimm



Wieviel Sinn macht es, (ur)alte Spiele Jahre später noch mal aufzulegen? Angesichts des Budget-Angebots dieses Monats lautet die Antwort wohl: wenig.

Beispiel 1: Die renommierte Rollenspiel-Serie **Wizardry** ist jetzt komplett als **Ultimate Wizardry Archives** zu haben. Das modernste **Wizardry**, Teil 7, stammt von 1992 und sieht auch so aus. Die restlichen sechs Episoden mögen zu ihrer Zeit Knüller gewesen sein, heute reißen sie aber beim besten Willen niemanden mehr vom Hocker.

Beispiel 2: Die neuen **2 in 1 Packs** bieten Spiele-Duos, die hauptsächlich aus Uralt-Schinken bestehen. An PC-Spielen nagt der Zahn der Zeit wie an kaum einem anderen Produkt, und die meisten Oldies behalten ihren Glanz leider nur in unserer Erinnerung.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
6	Total Heaven	Europress	6/98	88%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	12/98	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
4	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
5	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	11/98	85%
6	Floyd	Adventure	7/98	85%
7	F-22 ADF	Flugsimulation	11/98	84%
8	Gex 3D	Jump-and-run	12/98	83%
9	Heavy Gear	Mechspiel	10/98	83%
10	Uprising	Actionspiel	12/98	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Sieben auf einen Streich

Ultimate Wizardry Archives



Wizardry Gold: Happige Kämpfe verschrecken Rollenspiel-Neulinge.

Wizardry 8 läßt seit sechs Jahren auf sich warten – in der Zwischenzeit versammeln sich die anderen sieben Teile in einer Sammlung.

Schätzen Sie mal: Welches ist die älteste Computer-Rollenspielreihe? Ein schnelles Linsen zur Überschrift hilft Ihnen diesmal nicht weiter: Wizardry hält nämlich nur Platz 2. Richard Garriott war mit seinem Ultima noch ein Eckchen schneller; 1980 turnte sein Held erstmals über Feld und Stein. 1981 durften sich die Spieler dann auch in den Dungeon-Labyrinthen des ersten Wizardry verirren. Inzwischen existieren sieben Episoden der Wizardry-Reihe, die Interplay in ihrer neuen Archives-Sammlung vereint hat.

Wie alles begann

Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord konnte seinerzeit nicht nur mit einem ellenlangen Untertitel aufwarten, sondern glänzte durch eine Reihe neuartiger Merkmale: Zum ersten Mal zog der Spieler mit einer Party von sechs Streitern durch dreidimensionale Dungeons. Die Kämpfe wurden nach einem ausgeklügelten Rundensystem bestritten, in dem jedem Gefährten ein eigener Befehl von Angriff bis Flucht erteilt werden konnte. Statistiken und Zauber waren zahlreicher als bei Ultima.

Rollenspiel-Goliaths

Erst mit Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge bekommen Sie mehr als CGA zu sehen. Immerhin 16 Farben zieren die 3D-Dungeons, die riesengroß ausfallen – und nur von Rollenspielprofis zu knacken sind. Der siebte Teil, 1992 erschienen, wartet mit akzeptabler VGA-Grafik und einer weitläufigen Spielwelt auf. Die epische Geschichte um ein Artefakt mit der Macht über Leben und Tod spielt in unzähligen Dungeons, Städten und einer ausgedehnten Außenwelt. Das ausgeklügelte Charaktersystem ist für hartgesottene Rollenspielfans eine wahre Freude. Mit in den Archives ist Wizardry Gold, eine aufgewertete Version des siebten Teils. Die erweiterte Fassung ist Windows-tauglich und enthält Sprachausgabe, einige Detailverbesserungen und Spielhilfen. Ein dickes Handbuch vereint die Anleitungen zu allen Spielen; mit dem praktischen Windows-Installer lassen sich alle Programme bequem starten. CS



Wizardry 5: Was ist grausiger – das schleimige Monster oder die CGA-Grafik?

Christian Schmidt



Der Zahn der Zeit

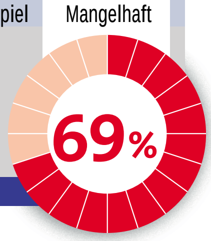
Selbst meinem nostalgisch verklärten Blick bleibt nicht verborgen, daß das Ur-Wizardry grafisch wie spielerisch sehr spartanisch ist. Bis Wizardry 6 hat sich am Spielsystem praktisch nichts geändert, also gibt's auch keinen rechten Grund, die ersten fünf Teile in Angriff zu nehmen. Bane of the Cosmic Forge macht auf modernen Rechnern Zicken – bei mir wollte sich der Spielstand partout nicht speichern lassen. So richtig spielbar ist nur Wizardry Gold – und das gibt's schon lange zum Budgetpreis. Somit taugen die Wizardry Archives lediglich als Prestigeobjekt in der Softwaresammlung; als kurzer Einblick in die Softwaregeschichte ist die Compilation reichlich teuer.

Ultimate Wizardry Archives

Preis: ca. 80 Mark
Sprache: Englisch
System: MS-DOS
Hersteller: Interplay
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 1 MByte
Hardware: 386/SX 33, 4 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Wizardry Gold	Rollenspiel	Befriedigend
Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant	Rollenspiel	Ausreichend
Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge	Rollenspiel	Ausreichend
Wizardry 5: Heart of the Maelstrom	Rollenspiel	Mangelhaft
Wizardry 4: The Return of Werdna	Rollenspiel	Mangelhaft
Wizardry 3: Legacy of Llylgamyn	Rollenspiel	Mangelhaft
Wizardry 2: Knight of Diamonds	Rollenspiel	Mangelhaft
Wizardry 1: Proving Grounds of the Mad…	Rollenspiel	Mangelhaft

Zusammenfassung: Die Wizardry-Saga ist nach Ultima die zweitälteste Rollenspielserie der Softwaregeschichte – und sieht auch so aus. Für nostalgische Sammler und Hardcore-Rollenspieler sind die Archive dennoch einen Blick wert.



Die Uralt-Rollenspielreihe komplett.

Neue Billigspiel-Reihe

2 in 1 Packs

Zwei Spiele in einer Packung zum moderaten Preis? Klingt nicht schlecht – nur leider haben sie in den 2-in-1-Packs ihre besten Tage längst hinter sich.

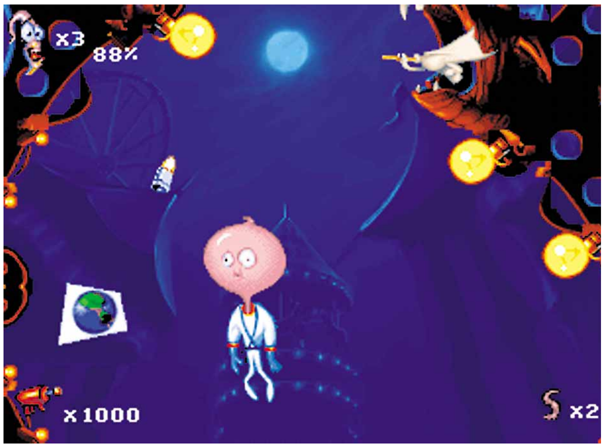
Der Budget-Newcomer Ucon Interactive wirft im großen Stil ältere Spieletitel auf den Markt. Die gibt's jeweils als thematisch geordnete Doppelpacks, beispielsweise Apache Longbow zusammen mit F-16 Fighting Falcon. Unter dem Namen 2-in-1-Pack stehen 18 dieser Bündel im Händlerregal.

Oldie-Parade

Rund 20 Mark müssen Sie pro Spiele-Duo hinblättern und bekommen dafür reichlich angejahrte Programme. Earthworm Jim 2 gehört mit seiner pixeligen VGA-Grafik noch zu den moderneren Spielen; das ihm zur Seite gestellte Turrican 2 geht im Original auf selige Amiga-Zeiten zurück. Auch spielerisch robuste Titel wie Apache Longbow gemeinsam mit F-16 Fighting Falcon taugen grafisch lediglich als Anschauungsobjekt für die krude Landschaftsdarstellung nostalgischer Flugsimulationen. Immerhin machen beiliegende Patches die Flieger 3D-Karten-tauglich. Zusammen mit dem Doppel Flight Unlimited und Hind stellen die Flugsims die qualitative Spitze der 2-in-1-Packs dar. Terra Nova und G-Nome haben ebenfalls einige Jahre auf dem Buckel, überzeugen aber durch ausgeklügelte Spielprinzipien.

Ausstattung okay

Jeder 2-in-1-Pack ist zum gleichen Preis als reine Jewel-Case-Version oder im Karton erhältlich; in der Papphülle steckt aber auch nichts weiter als die verpackte CD. Handbücher befinden sich als Acrobat-Dateien mit auf der Scheibe. Außerdem birgt ein Textfile Tips und Cheats zu jedem Spiel. Zu den meisten Titeln liegen Patches in einem separaten Verzeichnis auf der CD.



Earthworm Jim 2: Der witzige Wunderwurm muß diesen Level schwebend absolvieren und zerbrechlichen Glühbirnen ausweichen.

Über ein komfortables Setup-Menü installieren Sie Programme und Zubehör problemlos auf der Festplatte. Das funktioniert auch bei DOS-Programmen gut, beim Starten gibt es aber eventuell Speicherprobleme; dann müssen Sie notgedrungen selbst Hand an Ihre Systemkonfiguration legen. CS



F-16 Fighting Falcon: Auch Bodenattacken machen trotz schwacher Grafik noch Spaß.

Christian Schmidt



Restmüllverwertung

Auch 1994 gab's eine Menge guter Titel, die ich gerne auf preiswerten Compilations sehen würde. Von denen finden Sie auf den 2-in-1-Packs allerdings kaum welche. Statt dessen werden zum x-ten Mal altbekannte Kamellen aufgewärmt, die zuvor bereits auf zahllosen Compilations ihr Dasein fristeten. Dieses gnadenlose Ausschlachten der tattrigen Spiele-Oldies grenzt an Abzockerei. Die Doppel-Happen liegen trotz des moderaten Preises schwer im Magen: Preisgünstige Durchschnittssammlungen wie Silver Games oder Hallo 2 machen ihre Existenz vollends überflüssig.

2 in 1 Pack

Preis:	je ca. 20 Mark	Hersteller:	Ucon Interactive
Sprache:	Deutsch/Englisch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 1 MByte

Hardware: ab 486/100, 8MByte RAM, 2fach CD

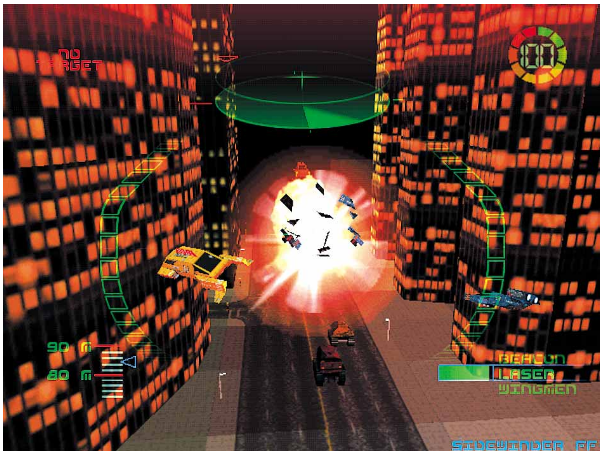
Spiel:	Einzelwertung
G-Nome & Terra Nova	Befriedigend
Earthworm Jim 2 & Turrican 2	Befriedigend
F-16 Fighting Falcon & Apache Longbow	Befriedigend
Flight Unlimited & Hind	Befriedigend
Anstoss & Kick Off 97	Ausreichend
Have a Nice Day & Lamborghini	Ausreichend
Pinball Mania & Pinball Construction Kit	Ausreichend
Dreamteam 98 & Ran Soccer	Ausreichend
Hanse & Patrizier	Ausreichend
Crusade & Imperium Romanum	Ausreichend
Claim to Power & Enemy Nations	Ausreichend
Battle Arena Toshinden & Power Rangers	Ausreichend
Biing & Bazooka Sue	Mangelhaft
Der Planer 2 & Mad TV 2	Mangelhaft
D.O.G & Speedrage	Mangelhaft
Davis Cup Tennis & Onside Soccer	Mangelhaft
Dragon's Lair & Space Ace	Mangelhaft
Kaiser Deluxe & Winzer Deluxe	Mangelhaft

Zusammenfassung: Alle Programme auf den 18 Doppelpacks waren früher schon mal auf anderen Compilations, und dort in besserer Gesellschaft. Das erhoffte Schnäppchen machen Sie mit den 20 Mark billigen Bündeln nicht: Die Spiele sind hoffnungslos veraltet und größtenteils zweitklassig.

Die Doppelpacks sind ihr Geld nicht wert.

G-Police

Action in schicken Straßenschluchten.



Zwischen mächtigen Wolkenkratzern jagen Sie Gangster.

Als junger Pilot Jeff Slater flitzen Sie im Actionspiel **G-Police** durch die gewaltigen Endzeit-Metropolen des Jupitermondes Callisto. Dabei jagen Sie nicht nur allerlei grimmige Science-fiction-Ganoven, sondern auch Verräter in den eigenen Polizei-Reihen. Sie sind in waffenstarrenden Havocs unterwegs, einer unkompliziert zu bedienenden Mischung aus Helikopter und Düsenjet. **G-Police** bietet neben schicker Grafik mit aufwendigen Explosionen vor allem 35 sehr ausgefeilte und abwechslungsreiche Missionen. Reines Ballern ist nur selten angesagt, meist setzen Sie schwer bewaffneten Verbrechern auf spektakulären Verfolgungsjagden durch finstere Tunnels und bunt ausgeleuchtete Straßensysteme nach. PS

Peter Steinlechner

Metropolen-Flair

G-Police lebt in erster Linie von der stimmungsvollen Großstadt-Grafik. Die kann sich gut ein Jahr nach Erstveröffentlichung immer noch sehen lassen und läuft auf den jetzigen Highend-Systemen erst recht zu ganzer, weil flüssiger Pracht auf. Dazu gesellen sich viele spannende Aufträge und eine überdurchschnittliche Hintergrundstory. Einziger echter Minuspunkt ist die überempfindliche Steuerung.

G-Police

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 2 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium II/233
16 MByte RAM, 8fach CD	16 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 16fach CD, AGP-Grafikkarte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

80% Spielspass

Action pur in düsterer Atmosphäre.

Addiction Pinball

Themen-Flipper der Worms-Macher.



Auf dem Rally-Tisch fetzt Ihre Kugel über zahlreiche Rampen.

Anfang 1998 sollte **Addiction Pinball** dem hochkarätigen **Timeshock** Paroli bieten. Der Team-17-Flipper zog mit edler Grafik und zwei abwechslungsreichen Tischen in den Kampf um die Genre-Spitze, war aber einen Tick weniger akkurat in der Ballphysik als der große Konkurrent. Auf dem **Worms**-Table dreht sich alles um die gewalttätigen Krabbeltiere und deren bleihaltige Einsätze, bei **World Rally Fever** müssen Sie mit der Silberkugel Ihren Wagen auf der Straße halten. Beide Tische können Sie aus fünf verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Simple Mini-Spiele auf den Displays und fetzige Musikstücke lockern die kurzweilige Kugelschieberei zusätzlich auf. CS

Christian Schmidt

Flipper-Oberklasse

Addiction Pinball zählt zu meinen persönlichen Kugel-Favoriten. Spielgefühl und Abwechslung reichen zwar nicht ganz an die genrebeherrschende Pro-Pinball-Reihe heran, dafür enthält Addiction Pinball immerhin zwei ausgefeilte Tische. Beide nehmen sich und ihr Thema selbst nicht ganz ernst und sorgen deshalb für heitere Stunden an den virtuellen Flipperknöpfen.

Addiction Pinball

Genre: Flipper
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 40 Mark
Hersteller: Microprose Powerplus
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 10 bis 130 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem PC)
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD, 4-MByte Grafikkarte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

79% Spielspass

Gehört zu den besseren Flipperspielen.

Sparen im neuen Jahr

Aktuelle Budget-Spiele

Die praktische GameStar-Hilfe für den Budget-Einkauf.

Noch füllt sich die Budget-Liste für 1999 nur langsam mit neuen Titeln, aber auch dieses Jahr wird wieder jede Menge Schnäppchen bereithalten. Die finden Sie dann, wie gewohnt, übersichtlich sortiert in unserer Tabelle. Damit Ihnen die Entscheidung zwischen den preisgünstigen Programmen etwas leichter fällt, ist jedes Spiel mit zusätzlichen Informationen aufgeführt. CS



Rayman: Der trollige Held hüpft durch zuckersüße 2D-Levels.

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer	
Addiction Pinball	Flipper	79%	1998	3/98	Microprose Powerplus	40 Mark	(0180) 525 25 65	NEU
Apache Longbow	Flugsimulation	81%	1995	-	Hallo 2 (Comp.)	40 Mark	(02921) 964 60	
Apache Longbow	Flugsimulation	81%	1995	-	2 in 1 Pack (Comp.)	20 Mark	(0234) 932 05 55	NEU
Betrayal in Antara	Rollenspiel	71%	1997	10/97	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40	
Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	11/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44	
Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	86%	1997	1/99	Dungeon Keeper Gold (Comp.)	40 Mark	(02408) 94 05 55	
Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	86%	1997	1/99	Play the Games (Comp.)	80 Mark	(06103) 33 44 44	
Earthworm Jim 2	Jump-and-run	-	1996	-	Silver Games (Comp.)	40 Mark	(0621) 480 50	
Earthworm Jim 2	Jump-and-run	-	1996	-	2 in 1 Pack (Comp.)	20 Mark	(0234) 932 05 55	NEU
Extreme Assault	Actionspiel	77%	1997	-	Total Heaven 2 (Comp.)	90 Mark	(0208) 450 88 88	
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	78%	1997	10/97	Hallo 2 (Comp.)	40 Mark	(02921) 964 60	
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	78%	1997	10/97	Silver Games (Comp.)	40 Mark	(0621) 480 50	
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	78%	1997	10/97	2 in 1 Pack (Comp.)	20 Mark	(0234) 932 05 55	NEU
F-22 Raptor	Flugsimulation	84%	1997	1/98	Funsoft Classics	40 Mark	(06103) 99 40 40	
Flying Corps	Flugsimulation	-	1997	-	Gold Games 3 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Flying Corps Gold	Flugsimulation	74%	1997	12/97	Total Heaven 2 (Comp.)	90 Mark	(0208) 450 88 88	
G-Police	Actionspiel	80%	1997	12/97	Psygnosis Neon	40 Mark	(01805) 21 44 33	NEU
Have a N.I.C.E. Day	Rennspiel	-	1997	-	Funsoft Classics	40 Mark	(06103) 99 40 40	
Jedi Knight	3D-Action	90%	1997	12/97	Jedi Knight + M.o.t.S. (Comp.)	70 Mark	(06103) 99 40 40	
Micro Machines V3	Actionspiel	76%	1998	6/98	Funsoft Classics	40 Mark	(06103) 99 40 40	
Rayman	Jump-and-run	-	1996	-	Rayman Funpack (Comp.)	90 Mark	(0211) 338 00 33	NEU
Rayman's World	Jump-and-run	64%	1997	12/97	Rayman Funpack (Comp.)	90 Mark	(0211) 338 00 33	NEU
Robo Rumble	Strategie	68%	1998	8/98	Topware Funline	30 Mark	(0621) 480 50	NEU
Starfleet Academy	Weltraumspiel	85%	1997	11/97	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55	
Star Trek: 25th Anniversary	Adventure	-	1994	-	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55	
Star Trek: Generations	Action-Adventure	-	1997	-	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55	
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	-	1995	-	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55	
Test Drive 4	Rennspiel	73%	1998	2/98	Funsoft Classics	40 Mark	(06103) 99 40 40	
Test Drive Offroad	Rennspiel	-	1997	-	Funsoft Classics	40 Mark	(06103) 99 40 40	
Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	88%	1997	11/97	GT Super-Sparpreis	30 Mark	(01805) 25 43 91	
Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	88%	1997	11/97	Total Annihilation Unit Pack (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 43 91	
Wizardry Gold	Rollenspiel	-	1992	-	Ultimate Wizardry Archives (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55	NEU
Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Full Wormage (Comp.)	80 Mark	(0180) 525 25 65	
Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Total Heaven 2 (Comp.)	90 Mark	(0208) 450 88 88	
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	78%	1997	1/99	X-Wing vs. TIE Fighter + B.o.P.	70 Mark	(06103) 99 40 40	

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	143	56	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Acclaim Entertainment GmbH	33	21	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
Alternate Computervers.	18/19, 20/21	33	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
AOL Bertelsmann	43	25	0180/5313164	-	http://www.aol.de
Bertelsmann Club	74	35	05242/415233	05242/415744	http://www.bertelsmann-club.de
BHV Bürohandels.	135	54	-	02131-765101	http://www.bhv.net
BWZ Elektronikvertrieb GmbH	209	5	040/69678100	040/69678110	http://www.bwz.de
Call & Play	213	-	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	51	34	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cendant Software Deutschland	131	57	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Cezet	225	55	09131/7508743	09131/7508741	http://www.cezet.de
Conitec GmbH	219	13	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	4. US	47	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	127	53	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	117, 107, 79, 37	46, 45, 44, 43	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Diamond Multimedia	97	12	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Egmont Interactive GmbH	41	31	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Electronic Arts Germany	85, 60/61, 23	26, 10, 62	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	47	14	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	124/125	36	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	215	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Groß Electronic	223	64	08582/96050	-	http://www.gross-electronic.de
GT Interactive Software	137	20	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Guillemot International GmbH	109	24	0211/3380033	0211/3380020	http://www.guillemot.com
Hegener & Glaser AG	221	23	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Infogrames	14, 70/71, 15, 10/11	-, 50, 51, 15	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Intermedia PC-Hotline	39	16	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jetstream	217	6	07247/946170	07247/4248	http://www.jet-stream.de
Jöllenbeck GmbH	180/181	48	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
KYE Systems Europe	88	60	02173/974313	02173/974317	http://www.genius.kye.de
Magix Software München	118	18	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Markt & Technik	91	11	089/46003222	089/460003100	http://www.mut.de
Media Point	35	8	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	39	9	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	31	28	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
Microsoft GmbH	114/115	3	089/31760	089/31765700	keine Angabe
MLC Hard- & Software	217	38	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
MVG Medienverlag	98	2	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	101	7	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	146	-	-	-	http://www.pcwelt.de
Philip Morris GmbH	103	27	-	-	keine Angabe
Software Com	223	37	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
STB Systeme Europe	2. US	61	0180/5177617	-	http://www.stb.com
Sybex Verlag GmbH	87	32	0211/97390	0211/9739199	http://www.sybex.de
TFC Computer GmbH	46	19	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
TLC Tewi	105	59	089/14827113	089/14827400	http://www.learnigco.de
TopWare	3. US	49	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
Virgin	65, 67	-, 42	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Waibel Systeme	55	39	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Westfalenhalle	219	29	0231/1204521	0231/1204880	keine Angabe
Wial Versand	93	40	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	110	52	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Beilagenhinweis					
SMM Software			06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)

Koordination: Anja Bek

Redaktion:
Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs)
Trainees: Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Christoph Schulz, Birte Janzen

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (USA-Korrespondent), Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671), Andrea Gohn (691)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (ltd.), Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906

Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q III/98) 204.117

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Lara Croft im Briefkasten

Leserbriefe

Tomb Raider, das Massenphänomen – zu dem Verkaufsschlager des Weihnachtsgeschäfts gehen die Meinungen weit auseinander.

Tomb Raider

Der Test von Tomb Raider 3 hat mir sehr gut gefallen. Besonders angenehm finde ich den spannend geschriebenen Artikel über das Phänomen Lara Croft. Da findet man bei all dem Geschrei um Lara auch mal ein paar kritische Töne. Trotzdem geht die Wertung von 85 Prozent noch voll in Ordnung – ich bin schon fast mit Tomb Raider 3 durch und muß euch recht geben. *Tim Biller*

Lara, wie sie leibt und lebt. So gut wie der Bericht über Tomb Raider 3 hat mir noch kein Titelthema gefallen. Besonders der interessante Artikel über den Mythos Lara Croft hat es mir schwer angetan, weiter so! *Christian Alt*



Tomb Raider 3: »Brünette Schlampe in häßlichen Levels«?

Von dem Tomb-Raider-Test war ich nicht sehr begeistert. Das Programm ist viel besser als der Vorgänger. Tomb Raider 3 ist keine billige Kopie, sondern ein aufgebessertes Topspiel. Warum bekommt es dann eine schlechtere Wertung als Teil 2? *Julia Beinhoff*

Ich persönlich hätte Tomb Raider 3 nicht mal eine Doppelseite gewidmet. Mich und wohl den Großteil der Leser über 18 interessiert der Titel absolut nicht, zumal er so gut wie nichts Neues bietet. Noch immer hüpft, kriecht und stolpert diese brünette Schlampe durch die häßlichen Levels. Verkneift euch in Zukunft doch bitte Monstertests von derart minderwertigen, Missionsdisketten-ähnlichen Spielen. Da hättet ihr auch gleich Crime Killer auseinandernehmen können. *Holger Wetzstein*

Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie ich mich gefreut habe, mit Tomb Raider 3 wieder ein atmosphärisches, stimmiges Spiel zu zocken. Denkste – nachdem ich bei den ersten beiden Teilen ohne Lösung sieben bis acht Levels geschafft hatte, muß ich feststellen, daß eure Einstufung »Schwierigkeitsgrad happig« noch weit untertrieben ist. *D. Pier*

Als ich nach langer Wartezeit endlich Tomb Raider 3 gestartet hatte, bin ich nach fünf Minuten fast aus der Haut gefahren: Unsere Lara und sämtlichen Kreaturen bluten nach einer Verletzung lila! Von Eidos bekam ich die Auskunft, daß das Spiel kein gewaltverherrlichendes Spiel sei und deshalb weltweit die Farbe des Blutes geändert worden sei. Bleibt nur zu hoffen, daß irgendeine findige Hackergruppe einen entsprechenden Patch bastelt. *Mark Gmeiner*

GameStar Das große Echo auf unser Titelthema 1/99, Tomb Raider 3, zeigt vor allem eines: An Lara Croft scheiden sich die Geister. Just deswegen hatten wir uns im Sinne einer umfassenden Berichterstattung dazu entschlossen, neben dem Test auch einen Artikel zu all dem Rummel um die Dame zu bringen.

Erscheinungstermine

Natürlich könnt ihr nichts dafür, daß die Publisher es so gut wie nie schaffen, die Spiele rechtzeitig in die Regale zu bringen. Wohl aber könntet ihr in Tests darauf hinweisen, daß ein Erscheinungstermin für Deutschland noch nicht feststeht. Meiner Meinung nach trüge es sehr zur Seriosität der Testberichte bei,

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

wenn ihr darin erwähnen würdet, welche Version denn nun vorlag, und wann man damit rechnen darf, als Otto Normalzocker das Spiel zu erwerben.

Patrick Fischer

Wieso werden Spiele getestet, und kommen dann doch erst Monate später heraus? Half-Life erschien erst nach rund vier Wochen, bei Klingon Honor Guard war es sogar noch bedeutend länger. Mittlerweile habe ich echt das Gefühl, in Spielezeitschriften werden nur noch unfertige Versionen getestet. *Gregor Peters*

GameStar Aus Aktualitätsgründen liegen den Spieletests in GameStar (wie bei unseren Mitbewerbern) häufig nahezu fertige Pre-Release-Versionen zugrunde. Mal fehlt noch die deutsche Sprachausgabe, mal die Windows-Installationsroutine oder eine Zwischensequenz. Wenn zuviel fehlt, warten wir auf eine spätere Version – zuletzt war das etwa bei Fallout 2 der Fall.

Die Verzögerungen zwischen Test und Auslieferung an den Handel sind ärgerlich, allerdings haben wir darauf keinen Einfluß. Zum einen müssen die CDs von den Firmen gepreßt, verpackt und in die Regale gestellt werden. Zum anderen entschließt sich mancher Hersteller kurzfristig, sein Produkt aus Marketinggründen erst später in die Läden zu stellen. Beispiel Klingon Honor Guard: Unser Testmuster unterscheidet sich praktisch nicht vom gut zwei Monate später ausgelieferten Spiel.

Würden wir nur verpackte, fertige Programme testen, hätten wir schnell die gleiche Lage wie etwa in Amerika. US-Magazine können ihren Lesern erst ein paar Wochen oder gar Monate zu spät sagen, daß die ihr Geld möglicherweise für ein mieses Machwerk zum Fenster hinausgeworfen haben.

Video-Specials

Eure Idee mit den Video-Specials ist wirklich einmalig und genial. Könnte aber derjenige, der in den 3D-Shooter-Filmen den Protagonisten steuert, sich nicht ein wenig besser mit der Materie auskennen? Mir als Unreal-Spieler lief angesichts der miserablen Trefferquote in Turok 2 ein kalter Schauer den Rücken runter. Es kann natürlich auch sein, daß derjenige einfach nur einen schlechten Tag hatte. In diesem Fall sei ihm verziehen. *Jan-Frederik Timm*

GameStar Bei Dreharbeiten für die Video-Specials ballern wir nicht nach Herzenslust drauflos – auch wenn sich so mancher nur schwer zurückhalten kann. Vielmehr achten wir darauf, daß alles schön übersichtlich ist, daß man Besonderheiten schön erkennt und das typische Spielprinzip rüberkommt. Auch bei Turok 2 ging es uns weniger darum, die ansonsten unübertroffenen Präzisionsschüsse unseres 3D-Actionspezialisten vorzuführen – wir wollten die Grafikeffekte demonstrieren.

Star Trek

Ich finde es nicht gut, daß künftig nur noch Activision Star-Trek-Spiele machen darf. Schließlich herrscht dann 10 Jahre lang kein Konkurrenzkampf zwischen verschiedenen Firmen. Activision kann in aller Ruhe ein schlechtes Enterprise-Programm nach dem anderen produzieren, ohne bangen zu müssen, daß die Konkurrenz ein spannenderes Spiel herausbringt. Nur wenn es Konkurrenz gibt, versucht jeder, das bessere Spiel zum besseren Preis zu veröffentlichen.

Niko Cremer

GameStar Die Gefahr besteht natürlich, andererseits entstehen Star-Wars-Spiele auch alle beim immer gleichen Hersteller (LucasArts) und überzeugen trotzdem meistens. Die bisherigen Programme im Star-Trek-Universum kamen dagegen von verschiedenen Herstellern, wußten aber selten wirklich zu gefallen. Ob Activision nach dem teuren Enterprise-Deal noch bereit ist, ausreichend Geld in die Entwicklung der Programme zu stecken, wird sich schon bald zeigen.

Die Gewinner 12/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 12/98, S. 260: Daniel Jorda, Marburg • Dmitris Mochov, Hamburg • Steffen Meyer, Tröglitz • Dominik Müller, Maierhöfen • Jakob Theiner, Bobingen • Alexander Büttner, Ocholt • André Treimer, Neue Tilfe • Daniel Voigt, Potsdam • Stefan Scherb, Leutenbach • Frank Skonieczny, Oldenburg • Jan Grießhaber, Freiburg • Thomas Meyer, Gera • Alexander Wott, Riedstedt • Alexander Treu, Treuenbrietzen • Frank Griesbaum, Kenzingen • Jonathan Weißer, Langgöns • Holger Röhrig, Leimen • Christian Schöne, Calbe/Saale • Jan Schlaffer, Herne • Thomas Albrecht, Gera • Thomas Kallwaß, Berlin • Gerda Stange, Ostrhauderfehn • Simon Meraner, Markgröningen • Christoph Lipka, Hötensleben • Daniel Kopic, Brakel • Hendrick Prade, Erding • Daniel Nagel, Porta Westfalica • Stefan Geese, Düsseldorf • Dennis Dohmnarn, Overat • Wolfgang Schmitz, München • Norman Wessel, Ritterhude • Thomas Einfeldt, Köln • Sebastian Kühlein, Erbendorf • Oliver Holnsteiner, Nürnberg • Daniel Göttlich, Frankenberg-Röddenau • Oliver Weißmann, Mering • Matthias Pulpanele, Witten • Markus Matschinsky, Ascheberg-Herbern • Michael Minzer, Berlin • Ulrich Rissel, Swisttal • Matthias Braun, Walldorf • Arne Klein, Dortmund • Pierre Mentzel, CH-Pratteln • Jonny Watzka, Augsburg • Niklas Heikamp, Witten • Alexander Liedke, Leimersheim • Stephan Gloge, Mannheim • Gunnar Seibicke, Hassel • Sascha Hach, Rödermark • Dominik Müller, CH-Rorschach • Matthias Trick, Hochdorf • Michael Hekel, Rathsmannsdorf • Roman Hock, A-Oberndorf • Dennis Barecki, Hamburg • Thomas Brudny, Rottenburg • Michael Heinisch, Deutschlandsberg • Jan Sebastian Nimczik, Detmold • Manuel Doninger, Lauf

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

CD-Inhalt 2/99

24 aktuelle Demos, 36 Patches, 26 Programme, 62 StarCraft-Levels und neue Treiber...

...benötigen den Platz zweier GameStar-CDs: Die Demo zum Star-Trek-Actionspiel **Klingon Honor Guard** gibt's diesen Monat exklusiv nur bei uns. Weitere Top-Demos sind die spektakuläre Balleraction von **Descent 3**, die deutsche Version des besten Fußballspiels **Fifa 99** und das diebische Vergnügen im Action-Adventure **Dark Project**.

Auf der Bonus-CD finden Sie die neuesten Treiber für Grafik- und Soundkarten, Patches en masse, den neuen Wettbewerb zur Lesersoftware, Shareware und natürlich neben der zweiten Folge von **Akte GameStar** wieder exklusive Video-Specials, diesmal zu **Interstate '82**, **Dark Project**, **Myth 2**, **Pro Boarder** und **Panzer Elite**.

CD 1

Demos

EXKLUSIV:

Klingon Honor Guard . . . . \Demos\Klingon\Khgdemo.exe

ACTION:

Asghan. . . . . \Demos\Asghan_setup.exe
Descent 3. . . . . \Demos\Descent3\Installer.exe
Future Cop . . . . \Demos\Fcop\Fcopdemo.exe
Global Domination. . . . . \GD.exe
Hedz. . . . . \Demos\Hedz\Setup.exe
Killer Tank . . . . \Demos\Killert\Setup.exe
Requiem. . . . . \Demos\Requiem\Reqdemo.exe
Star Wars: Rogue Squadron . . . . . \Demos\Rogue\Roguedem.exe
Tiny Trails . . . . \Demos\Tiny\Ttrails.exe
Tonic Trouble. . . . . \Demos\Tonict\Setuptt.exe

SPORT:

ESPN XGames Pro Boarder . . . . \Demos\Proboard\Setup.exe
Fifa 99 (deutsche Demo) . . . . \Demos\Fifa99\Fifa99.exe
Grand Touring. . . . . \Demos\Gt\Gt.exe
Nascar Revolution. . . . . \Demos\Nascar\Setup.exe
Pro Pinball: Big Race USA. . . . . \Demos\Propin\Brdemous.exe
Scars (neue Demo) . . . . \Demos\Scars\Scars.exe
Test Drive 4x4 (3Dfx-Version) . \Demos\Td4x4\Td4x4demo3dfx.exe
Test Drive 4x4 (Software-Version). . . . . \Demos\Td4x4\Td4x4demosoft.exe
Test Drive 5 . . . . \Demos\Td5\Td5demo.exe

ADVENTURES:

Dark Project (deutsche Demo) . . . . \Demos\Thief\Thiefdg.exe
Redguard . . . . \Demos\Redguard\Redguard.exe

Programme

AOL Zugangssoftware . . . . \Diverses\Aol\Aolsetup.exe

Bonus-CD

Demos

STRATEGIE:

Enemy Infestation . . . . \Demos\Enemyinf\Enemyinf.exe
Mana (deutsche Demo) . . . . \Demos\Mana\Manademo.exe
Ruthless.com. . . . . \Demos\Ruthless\Ruthless.exe

Patches

Airline Tycoon V1.25. . . . . \Patch\Airline\At125d.exe
Anno 1602 Addon Patch 1 . . . . \Patch\Annonina*.*
Axis & Allies V1.1. . . . . \Patch\Axis\Axis_110.exe
Caesar 3 Map-Editor . . . . \Patch\Caesar3\C3mapedit.exe
Caesar 3 V1.0.1.0 . . . . \Patch\Caesar3\C3up11.exe
Colin McRae Rally Europa-Patch . . . . . \Patch\Colin\Cmreurop.exe
Delta Force Multiplayer Patch. . . . . \Patch\Delta*.*
F-15 V1.17F. . . . . \Patch\F15\F15d3d17.exe
Fallout 2 V1.1 Beta. . . . . \Patch\Fallout2\F2patch.exe
Gangsters V1.01. . . . . \Patch\Gangsters\Update.exe
Israeli Air Force V1.1 . . . . \Patch\Iaf\Npspatchiaf.exe
I-War 3Dfx-Patch. . . . . \Patch\Iwar\Iwar3dfx.exe
King's Quest 8 V1.0.0.1. . . . . \Patch\Kq8\Moe11.exe
Links LS 99 V1.1 . . . . \Patch\Links99\Upgrade110.exe
Madden NFL 99 Roster-Update. . . . \Patch\Madden\M99_rost.exe
Mayday V1.1a . . . . \Patch\Mayday\Md_up11a.exe
Monster Truck Madness 2 V2.42 . . \Patch\Monster2\Mtm2pat.exe
Need for Speed 3 Auto Patcher . . . \Patch\Nfs3\Npspatchnfs3.exe
Need for Speed Banshee-Patch. . . . . \Patch\Nfs3\Banshee\Nfs3patch.exe
Need for Speed 3 Ferrari 456M GT . . . . \Patch\Nfs3\456m\456g_g.exe
Need for Speed 3 Spectre R42 . . . . \Patch\Nfs3\Sr42\Sr42_g.exe
NHL 99 Patch 1 . . . . \Patch\Nhl99\Nhl99_patch.exe
Pro Pilot V1.2. \Patch\Propilot\Pp12.exe
Pro Pinball: Big Race USA V1.18 . . . . \Patch\Propin\Brexe118.exe
Racing Simulation 2 V1.02 für 3Dfx. . . . . \Patch\Racing2\rs2-102v.exe
Racing Simulation 2 V1.02 für Direct3D . . . . \Patch\Racing2\rs2-102d.exe
Railroad Tycoon 2 V1.02 . . . . \Patch\Rt2*.*
Red Baron 2 3Dfx-Patch . . . . \Patch\Redbar2\Rb3d_spr.exe
Shanghai Dynasty 1.21 . . . . \Patch\Shanghai\Shanghai.exe
Shogo V2.0. . . . . \Patch\Shogo*.*
Shogo V2.1 . . . . \Patch\Shogo\V21*.*
Siedler 3 V1.23 . . . . \Patch\Siedler\S3120123.exe
Tomb Raider 3 V1.01. . . . . \Patch\Tr3*.*
Trespasser V1.1 . . . . \Patch\Tpass\Patch.exe
Unreal V2.20 Beta . . . . \Patch\Unreal*.*
US Navy Fighters 97 V1.4 . . . . \Patch\Usnf97\Usnf14.exe
Warhammer 40.000: Chaos Gate V1.1. . . . . \Patch\Wh40cg\Wh40ptch.exe

Programme

Neues Cheatprogramm zu StarCraft . . . . . \Diverses\Cheat\Sc*.*
DataStar . . . . \Diverses\Datastar\Datastarcd.exe
GameStar Leserumfrage. . . . . \Diverses\Umfrage\Setup.exe
1&1 T-Online-Software. . . . . \Diverses\1und1\Setup.exe
3DMark 99. . . . . \Diverses\3dmark99\3dmark99.exe
ACDSee 32 2.3 . . . . \Diverses\Acdsee\Acdc3223.exe
Acrobat Reader . . . . \Diverses\Acrobat\Ar32d30.exe
DControl. . . . . \Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
DirectX 6.0 für Windows 95 . . . . . . \Diverses\Directx6\Dx6ger.exe
DirectX 6.0 für Windows 98 . . . . . \Diverses\Directx6\Dx6core.exe
GameStar Benchmark . . . . \Diverses\IDGBench\Setup.exe
Getright 3.2 . . . . \Diverses\Getright\Getrt320.exe
Hypersnap 3.21. . . . . \Diverses\Hyper321\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus . . . . \Diverses\Antivir\W95_410a.exe
Netscape Communicator 4.5 . . . \Diverses\Netscape\Cc32e45.exe
Norton Anti Virus. . . . . \Diverses\Nav\Nav95tr.exe
Norton Utilities . . . . \Diverses\Nu3\Nu3_try.exe
NV3 Tweak. . . . . \Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
PowerStrip 2.29 . . . . \Diverses\Powers\Pstrip.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK). . . . . \Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls . . . . \Diverses\Grafik\Setup\Setupcontrols.exe
SlowDown . . . . \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Tweaklt. . . . . \Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
Voodoo Doctor . . . . \Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe
Winfax Pro 9.0 . . . . \Diverses\Winfax90\Setup.exe
Winpack 32 . . . . \Diverses\Winpack\Wpack32d.exe

Leserprogramme

Little Wars . . . . \Diverses\Leser\Little\Lwinstall.exe
Confederation Conflict . . . . \Diverses\Leser\ConfConf\Cc.exe
Die Smaragdmine . . . . \Diverses\Leser\Smaragd\Setup.exe
BB Auto . . . . \Diverses\Leser\Bbauto\Install.exe
Pioneer . . . . \Diverses\Leser\Pioneer1*.*

Levels

StarCraft . . . . \Diverses\Levels\Starcraft*.*
Unreal. . . . . \Diverses\Levels\Unreal*.*

Videos

GS-TV: Akte GameStar Folge 2. . . . . \Videos\AkteG2.mpg
Special: Dark Project . . . . \Videos\Tpdark.mpg
Special: Interstate '82. . . . . \Videos\Tpinter.mpg
Special: Myth 2 . . . . \Videos\Tpmyth.mpg
Special: Pro Boarder. . . . . \Videos\Tpsnow.mpg
Special: Panzer Elite . . . . \Videos\Tpanzer.mpg
GameStar Fernseh-Werbung . . . . \Videos\Gsspot2b.mpg
Active Movie . . . . \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check . . . . \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo2 Referenztreiber. . . . . . \Treiber\3dfx2\Rkv2dx6.exe
Creative Labs 3D Blaster Banshee . . . . \Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT. . . . . \Treiber\Clabs\Gbriva\Setup.exe
Diamond Monster 3D 2 . . . \Treiber\Diamond\3d2\W9xm2205.exe
Diamond Monster Fusion. . . . . \Treiber\Diamond\Fusion\Fsn9x211.exe
Diamond Stealth 2 S220 . . . . \Treiber\Diamond\Steal220\W9xs2210.exe
Elsa Erazor II. \Treiber\Elsa\Erazor2*.*
Elsa Victory II. . . . . \Treiber\Elsa\Victory2*.*
Guillemot Maxi Gamer Phoenix. . . . . \Treiber\Maxi\Phoenix\Upgrade.exe
Hercules Terminator Beast . . . . \Treiber\Hercules\Beast\Bios*.*
Hercules Terminator 3D und 3D/DX. . . . . \Treiber\Hercules\Term3d\T3dw128.exe
Miro Magic Premium . . . . \Treiber\Miro\Magicp\9xpr206.exe
STB Blackmagic 3D . . . . . \Treiber\Stb\Blackm3d\Bm3d_218.exe
Wicked 3D Vengeance. . . . . \Treiber\Wicked\Setupex.exe

Soundkartentreiber

Creative Labs Soundblaster 16/32/AWE . . . . \Treiber\Clabs\Sb1632aw\Upddrv95.exe
Creative Labs Soundblaster Live! . . . . \Treiber\Clabs\Sblive\Sblw9xup.exe
Creative Labs Soundblaster PCI 128 . . . . \Treiber\Clabs\Sbpci128\Setupex.exe
Creative Labs Soundblaster PCI 64 . . . . \Treiber\Clabs\Sbpci64\Setupex.exe
Diamond Sonic Impact S90 . . . . \Treiber\Diamond\Sonic90\W9xsi9_1.exe
Terratec EWS 64 S, L und XL . . . . \Treiber\Terratec\Ews64\64w95d.exe
Terratec Maestro 32/96 . . \Treiber\Terratec\Maestro\3296w9x.exe



Exklusiv-Demo

Klingon Honor Guard

3D-Action	Windows 95
Pentium 233	32 MByte RAM
	Festpl.: 84 MByte

Das Star-Trek-Universum war schon Schauplatz zahlreicher PC-Spiele, doch noch nie konnte man auf Seite der Klingonen antreten. Das hat sich nun dank Microprose geändert: Im Actionspiel Klingon Honor Guard kämpfen Sie als Ehrengardist des klingonischen Reiches. Einen kompletten Level auf einer Raumstation bietet unsere Demo. Sie landen in einem Frachtraum, wo Sie neben Ihrem Standardmesser auch gleich die bekannteste klingonische Waffe, das Bat'leth, finden. Es ist nicht nur im Nahkampf ein furchterregendes Schwert, sondern kann bei Bedarf auch geworfen und später wieder aufgesammelt werden. Insgesamt sechs Kampfgeräte, vom Dolch über eine Laserpistole bis zur messerscharfen Bumerangscheibe, können Sie in der Demo anwenden. Viele Bereiche der Station sind nämlich durch Selbstschußanlagen gesichert oder streng bewacht. Während bei der Pistole nur Energie verbraucht wird, die sich wieder auflädt, benötigen Sie für die großen Wummen handfeste Energiezellen. Munition und Heilpakete sind zumeist in Kisten versteckt, die nur mit Gewalt zu öffnen sind. Doch dabei ist Vorsicht vor Skorpionen und versteckten Sprengladungen geboten.

Weltraum-Spaziergänge

Mit Magnetschuhen und Raumanzug ausgestattet erklimmen Sie die Station sogar von außen; der atemberaubenden Blick auf die Galaxie und den nahen Planeten gibt es gratis dazu. Wachtürme und hinterhältige Gegner, die zum Teil aus dem Nichts auftauchen, machen Ihnen allerdings das Leben schwer. Besonders auf der Außenfassade ist erhöhte Vorsicht geboten. Treffer beschädigen den Schutzanzug, ohne den kein Überleben möglich ist. Zu schnelle Bewegungen und Sprünge lösen den Magnetkontakt, was zu einem Schwebeflug ohne Rückkehr in die Tiefen des Alls führt. Nutzen Sie daher ausgiebig die Speicherfunktion.

Auf Ihrem Weg zum rettenden Ausgang finden Sie hilfreiche Extras, etwa eine Vergrößerungsoptik. Damit lassen sich vor allem Geschütztürme schon auf große Distanz per gezieltem Laserschuß außer Gefecht setzen. Leider ist der Energievorrat des Upgrades begrenzt.



Der Weltraumspaziergang im Raumanzug wird bei Kämpfen zum gefährlichen Erlebnis.

Düstere Gänge

Während Sie sich durch die Station kämpfen, müssen Sie versteckte Schalter finden, um verschlossene Türen zu öffnen oder Aufzüge zu aktivieren. An Schalttafeln angebrachte Monitore gewähren per Überwachungskameras Einblick in dunkle Gänge und nahegelegene Räume. So sind Sie vor unliebsamen Überraschungen gefeit, die hinter der nächsten Tür lauern. Mit einer 3D-Karte, die entweder den 3Dfx-oder OpenGL-Standard beherrscht, genügt für die kampfbetonte Klingonenhatz auch ein Pentium 166.

↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Maus .... Umschauen
SHIFT .... langsam gehen
CTRL oder Linksklick .... Feuern
0 bis 6 .... Waffe wählen
[Leertaste] .... Springen
C .... Ducken



Mit dem Bat'leth erwischen Sie gleich mehrere Gegner.

Demos

▶ Ashgan

Action-Adventure	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
	Festpl.: 32 MByte

Helden haben's schwer: Gegen zahlreiche Orks, Fledermäuse und finstere Krieger muß Asghan auf seinem Weg in die Burg des Oberbösewichts antreten. Mit Armbrust oder Schwert rückt er den Feinden zu Leibe, überspringt Fallgruben und hangelt sich an Seilen entlang. Schriftrollen und eine gute Fee stehen ihm mit guten Ratschlägen bei. Gesteuert wird am besten mit Maus und Tastatur, 3D-Karten werden unterstützt. Das Setup ermittelt die beste Konfiguration; Installation und Demo sind komplett in Deutsch.

↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
SHIFT .... Gehen oder Schwimmen
ALT .... Springen oder Tauchen
[   ] ...... Festhalten oder Benutzen oder Aufheben
CTRL ↑ ↓ ← → .... Attackieren
Rechtsklick oder Q .... Armbrust-Modus an oder aus
Mausbewegung .... Umschauen oder Zielen
Linksklick .... Pfeil abschießen

▶ Dark Project

Action-Adventure	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
	Festpl.: 61 MByte

Die Demo zum hochklassigen 3D-Diebesabenteuer läßt Sie die Trainingsmission und den ersten Einsatz (in drei Varianten) durchspielen. Sie erlernen die Grundfähigkeiten eines professionellen Diebs: geräuschloses Anschleichen, geschickter Umgang mit Pfeil und Bogen, Klettern und Schwimmen. In der einfachsten Stufe der Mission genügt es, in das Gebäude zu gelangen und das Zepter zu finden. Experten müssen dagegen den gleichen Auftrag ohne Blutverlust erledigen, zusätzlich Diebesgut im Wert von 700 Goldstücken stehlen und das Haus wieder verlassen. Schlagen Sie daher die Wachen nur bewußtlos, löschen Sie Fackeln mit Wasserpfeilen und schleichen Sie sich mit Karte und Kompaß durch die Gänge und Säle.

DirectX 6 muß installiert sein, 3D-Karten werden unterstützt. Mit einer solchen Beschleunigerkarte reicht für die Demo ein Pentium 166.

↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Linksklick .... Waffe benutzen
Rechtsklick .... Gegenstand benutzen
Mausbewegung .... Umschauen
Q .... nach links spähen
E .... nach rechts spähen
Ziffernblock * .... Inventar

▶ Descent 3

3D-Action	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 51 MByte

Ein kompletter Level steht Ihnen in dieser Action-Demo zur Verfügung. Wieder sind Sie mit einem kleinen Gleiter in einer riesigen Mine unterwegs, um aggressive Roboter in ihre Einzelteile zu zerlegen. Ein Virus hat die Droiden befallen, den es aufzuspüren und zu bekämpfen gilt. Um ins Herz des Planten vorzudringen, müssen Sie Kraftfelder deaktivieren, Türen öffnen und Computer in Gang setzten. Extras in Form von Waffen, Raketen oder Schilden werden einfach durch Überfliegen aufgesammelt. DirectX 6 ist ebenso wie eine 3D-Karte Pflicht, Direct3D, 3Dfx und OpenGL werden unterstützt.

Descent 3



Nur durch Explosionen lassen sich viele dunkle Bereiche der Mine erhellen.

↑ ↓ ← → .... Nase hoch/runter/links/rechts
ALT ↑ ↓ ← → .... Ausweichen
A .... vorwärts
Y .... rückwärts
CTRL .... Feuern
[   ] .... Rakete abfeuern

▶ Enemy Infestation

Echtzeit-Stratgie	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 63 MByte

Ein Laborkomplex, bis zu neun Partymitglieder und jede Menge Aliens sind die Zutaten für zwei interessante Levels. Sie starten mit drei Helden, die zunächst mit herumliegenden Waffen auszurüsten sind. Dann gilt es den Rest der Truppe aus den Fängen der Außerirdischen zu befreien und die Brut zu vernichten. Im zweiten Teil hat es Ihren Anführer erwischt. Befreien Sie ihn rechtzeitig, um unter seiner Führung das Ober-Alien erledigen zu können.

↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
Linksklick .... Einheit auswählen
Rahmen ziehen .... Gruppe auswählen

▶ ESPN XGames Pro Boarder

Sportspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 56 MByte

Während es beim Abfahrtsrennen nur auf Geschwindigkeit ankommt, zählen in der Halfpipe Wertungspunkte, die Sie sich mit spektakulären Stunts verdienen müssen. Fahren Sie dazu mit reichlich Speed an den Rand, und betätigen Sie die Leertaste. Wenn Ihre Spielfigur springt, wählen Sie mit den Stunttasten (A, S und F) einen Sprung aus und drücken eine Richtungstaste. Vor der Landung müssen Sie die Richtungstaste unbedingt loslassen, da es sonst eine Bruchlandung gibt, und der Sprung nicht gewertet wird.

↑ ↓ ← → .... Beschleunigen, Bremsen,
.... links, rechts
A, S, F .... Stuntauswahl
[   ] .... Springen

▶ Fifa 99

Fußball-Simulation	Windows 95
Pentium 133	16 Mbyte RAM
	Festpl.: 22 MByte

In der deutschen Demo des Fußballhits können Sie eine Halbzeit lang antreten. Übernehmen Sie im Freundschaftsspiel

Fifa 99



Auch im Freundschaftsspiel werden harte Fouls mit der roten Karte bestraft.

entweder Manchester United oder die Truppe von Juventus Turin. Sie steuern einen Spieler, passen, grätschen oder tricksen. Schnelles Kombinationsspiel und gezielte Pässe sind für den Torerfolg entscheidend. Es werden Direct3D-, 3Dfx- und Power-VR-Grafikkarten unterstützt.

[↑][↓][←][→] ... Bewegungsrichtungen
[S] ... Spielerwechsel oder Schießen
[A] ... Flanken
F-Tasten ... Kamera wechslen

▶ Future Cop LAPD

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 Mbyte RAM
3D-Karte	Festpl.: 35 MByte

Als futuristischer Polizist sitzen Sie in einem waffenstarrenden Mech und kämpfen sich durch zwei Levels. Maschinengewehr und Raketenwerfer sind die Standardausrüstung, müssen bei Bedarf aber aufgeladen werden. Der Radarschirm zeigt die nächsten Gegner an. Eine 3D-Karte ist unbedingt erforderlich.

[↑][↓][←][→] ... Bewegungsrichtungen
[ALT] ... Feuern
[ ] ... Rakete abfeuern
[C] ... Bombe abwerfen
[X] ... Springen
[CTRL] ... Benutzen

▶ Global Domination

Actionspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 1 MByte

Im Revival des legendären Missile Command kämpfen Sie in zwei Missionen um die Weltherrschaft. Mit je einer Raketenstellung zum Angriff und zur Abwehr erobern Sie Nordamerika, verteidigen sich gegen Angriffe aus Nordafrika und wehren U-Boot- sowie Bomberattacken ab. Auf der drehbaren Weltkugel sind eigene Gebiete blau gefärbt, die feindlichen rot. Von Australien aus gilt es, mittels Spezialwaffen wie Flugzeugen, Schiffen oder Satelliten dem Feind Paroli zu bieten und ankommende Raketen rechtzeitig zu zerstören. 3D-Karten werden unterstützt.

Mausbewegung ... Karte scrollen
Linksklick ... Angriffsrakete abfeuern
Rechtsklick ... Abwehrrakete abfeuern
[ ] ... taktische Karte/Produktion
[A] ... Angriffsstellung setzen
[D] ... Abwehrstellung setzen

▶ Grand Touring

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 23 MByte

Bis zu drei Runden lang treten Sie im Arcade-Modus gegen maximal sieben Konkurrenten an. Wählen Sie die äußeren Bedingungen der Strecke: Trockene oder nasse Fahrbahn, Schneefall oder ein Rennen bei Nacht bieten unterschiedlich schwierigen Fahrspaß. Ein 3D-Beschleuniger ist ebenso Pflicht wie DirectX 6.

[↑][↓][←][→] ... Beschleunigen, Bremsen, links, rechts
[Q] ... Hochschalten
[A] ... Runterschalten
[S] ... Handbremse
[C] ... Kamera wechseln

Grand Touring



Die Zeit für die einzelnen Streckenabschnitte ist sehr knapp bemessen.

▶ Hedz

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 26 MByte

Zwei Missionen der spaßigen Kopfjagd können Sie spielen. Die erste macht Sie mit Steuerung und Eigenschaften der fünf verfügbaren Gestalten vertraut. Im zweiten Level dürfen Sie sich Ihre Anfangsformation selbst zusammenstellen, bevor es durch Straßen- und Häuserschluchten zum Ausgang geht.

[↑][↓][←][→] ... Bewegungsrichtungen
Linke [CTRL] ... Feuern
[ ] ... Springen
[B] ... Rucksack öffnen
[RETURN] ... Geld einsetzten

▶ Killer Tank

3D-Action	Windows 95
Pentium 233	32 MByte RAM
3Dfx-Karte	Festpl.: 44 MByte

Bewaffnet mit Bordkanone und Raketen haben Sie mit Ihrem Panzer in dieser Demomission den Auftrag, einen Sprengsatz zu finden und in der Mitte eines stark bewachten Gebäudekomplexes zu plazieren. Der Weg dorthin wird Ihnen von feindlichen Kampfpanzern und fliegenden Wachrobotern versperrt. Mit der Maus steuern Sie das Visier, das sich über einem Feind rot färbt. Extras zur Heilung und für Munition müssen Sie einfach überfahren. Eine 3Dfx-Karte ist unbedingt erforderlich.

[↑][↓][←][→] ... Bewegungsrichtungen
Linksklick ... Kanone abfeuern
Rechtsklick ... Rakete abfeuern
Mausbewegung ... Zielen
[ ] ... Sprengsatz aktivieren

▶ Mana

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 54 MByte

Komplett in Deutsch spielen Sie mit dem Helden Cornelius zwei Missionen. Vier Schwierigkeitsstufen genügen auch hohen Ansprüchen; Einsteigern wird das Magierleben durch eine schrittweise Anleitung in der ersten Mission erleichtert. Sie erschaffen Zombies oder Heinzelmännchen, und bekämpfen mit Feuerbällen und Blitz-Zaubern Skelette. Auf Energiepunkten wird das kostbare Mana aufgefrischt, Essen und Trinken sorgen für das leibliche Wohl. Verfolgen Sie Ihren Widersacher, und besiegen Sie ihn und seine Schergen.

Linksklick ... Figur oder Spruch wählen
Rechtsklick ... Bewegung oder Angriff
Rahmen ziehen ... Gruppe auswählen
[CTRL] [0] bis [9] ... Gruppe zuweisen
[0] bis [9] ... Gruppe anwählen
[↑][↓][←][→] ... Karte scrollen
[ ] ... Pause
[W] ... Zauberer auswählen
[F11] ... Übersichtskarte

▶ Nascar Revolution

Rennspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 43 MByte

Wählen Sie einen der fünf verfügbaren Fahrer aus, mit dem Sie auf dem Kurs von Charlotte neun Runden gegen 31 Konkurrenten um die Wette fahren. Die Steuerung der Autos ist gewöhnungsbedürftig, da sie bei hohen Geschwindigkeiten sehr schwerfällig reagieren. An

der Box können Sie Reifen wechseln und auftanken. Eine 3D-Karte und DirectX 6 sind unbedingt notwendig.

↑↓←→ .... links oder rechts lenken
A .... Gas geben
V .... Perspektive ändern

▶ Pro Pinball: Big Race USA

Flipper	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 39 MByte

Auf dem Tisch haben Sie zwei Minuten Spielzeit oder drei Kugeln zur Verfügung. Die verschiedenen Löcher und Rampen erhöhen den Jackpot, lösen Bonusrunden aus, in denen Sie keine Kugel verlieren können, oder lassen Sie zwischen Risiko und sicheren Punkte wählen.

Linke SHIFT .... Linker Flipper
Rechte SHIFT .... Rechter Flipper
RETURN .... Kugel einschießen
S .... neues Spiel
Linke ALT .... Stoß von links
(Leertaste) .... Stoß in der Mitte
Rechte ALT .... Stoß von rechts

▶ Redguard

Adventure	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
3Dfx-Karte	Festpl.: 68 MByte

Spielen Sie den Anfang dieses Adventures in der Hafenstadt, und erkunden Sie die Insel. Schwertkämpfe mit Wachen sind ebenso möglich wie zahlreiche (englische) Gespräche mit den Bewohnern. Sie können sich für einen Auftrag anheuern lassen oder auf eigene Faust die Umgebung erkunden.

↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
CTRL .... Benutzen oder Angreifen
ALT .... Abwehren
(Leertaste) .... Springen
S .... Schwert zücken
I .... Inventar
M .... Karte

▶ Requiem

3D-Action	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
3Dfx-Karte	Festpl.: 32 MByte

Der erste Eindruck des Actionspiels ist zwar nur kurz, aber schlagkräftig: Nach kurzer Beschimpfung durch einen weiblichen Dämon werden Sie von zwei Bestien attackiert. Sobald Sie diese mit magischen Blitzen besiegt haben, muß noch die Herrin des Bösen ausgeschaltet werden. Die Wucht der Attacken und ihre Ausdauer steigt mit dem dreistufigen Schwierigkeitsgrad. Eine 3Dfx-Grafikkarte ist notwendig.

↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
Maus .... Umschauen
Linksklick .... Angriff
W .... Waffen wählen
T .... Magie wählen

▶ Ruthless.com

Strategiespiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 45 MByte

In einem Szenario haben Sie 20 Runden lang Zeit, den Markt zu erobern. Sie beginnen mit einem kleinen Unternehmen sowie drei Angestellten und Gebäuden. Durch gezielten Ausbau erweitern Sie sowohl Ihr Territorium als auch den wirtschaftlichen Einfluß. Pro Runde können Sie mit den vier Gegenparteien Geschäfte tätigen oder Geld für Neuerungen ausgeben. Zwischensequenzen und Ereignisse stellen Sie stets vor neue Aufgaben.

Linksklick .... Gebäude oder Handlung auswählen

▶ Scars

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 17 MByte

Die Phantasie-Piste aus Schnee und Eis sorgt für rasante Rutschpartien während der Fahrt. Den fünf Gegnern können Sie mit Extras wie Raketen oder Fallen das Leben schwer machen. Zwei Runden lang, in denen versteckte Abschnitte besondere Extras enthalten, haben Sie Zeit, um das Rennen zu gewinnen.

↑↓←→ .. Beschleunigen, Bremsen, links, rechts
D .... Springen
S .... Waffe wechseln
F .... Feuern

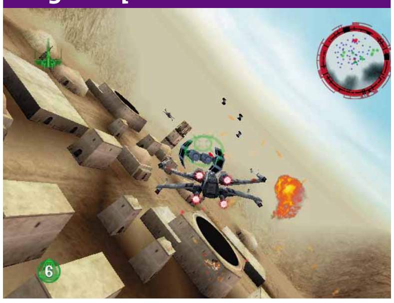
▶ Star Wars: Rogue Squadron

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 46 MByte

In der Demo düsen Sie mit Ihrem X-Wing über Mos Eisley. Zunächst bekämpfen Sie imperiale Probe-Droiden, danach müssen Sie TIE Bomber von einem Angriff auf den Raumhafen abhalten. Erstellen Sie zunächst einen neuen Piloten. Ihren Raumjäger lenken Sie dann am besten mit dem Joystick über den Wüstenplaneten. Ihre Gegner finden Sie oben rechts auf der Radarkarte als rote Punkte wieder, der Pfeil weist den Weg zum nächsten Feind.

↑↓←→ .... Hochziehen, Runterdrücken,
.... links, rechts
(Leertaste) .... Laser abfeuern
ALT .... Torpedo abschiessen
W .... Schub geben
S .... Schub zurücknehmen

Rogue Squadron



In einem X-Wing jagen Sie imperiale Flieger.

▶ Test Drive 4x4

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 51 MByte

Mit dem Jeep »Hummer« sind Sie auf einer Strecke gegen fünf Kontrahenten unterwegs, und zwar sprichwörtlich über Stock und Stein: Flüsse müssen durchquert und Schlammpfützen vermieden werden. Zahlreiche Sprungschanzen und Hügel lassen Ihr Gefährt bedrohlich schwanken. Es gibt zwei Versionen, die Sie getrennt anwählen können. Eine unterstützt 3Dfx-Grafikkarten, die andere den Software-Modus.

↑↓←→ .. Beschleunigen, Bremsen, links, rechts
A .... Hochschalten
Y .... Runterschalten
F4 .... Perspektive ändern

▶ Test Drive 5

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 12 MByte

Gegen fünf Konkurrenten fahren Sie in einem von zwei Autos auf einer Strecke, die in fünf Etappen unterteilt ist. Es geht

durch Ortschaften sowie steile Berge und spektakuläre Abhänge hinab. Achten Sie auf Gegenverkehr, Unfälle und Polizeiautos. Die Bestzeiten werden gespeichert. Die Demo ermittelt automatisch die beste Darstellung auf Ihrem System, wobei Sie auf jeden Fall eine 3D-Karte besitzen müssen.

↑ ↓ ← → ..Beschleunigen, Bremsen, links, rechts
A ....Hochschalten
Y ....Runterschalten
Q ....Handbremse
X ....Blick zurück

▶ Tiny Trails

Jump-and-Run	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 0 MByte

Vier Levels lang ist das Ziel immer gleich: Sammeln Sie alle Hasen ein, und erreichen Sie den Ausgang. Doch im Wald, am Strand, im Eis und in einer Burg versperren immer wieder Bäche, Tore und garstige Spinnen den Weg. Mit verschiebbaren Felsblöcken bauen Sie sich daher Übergänge. Farbige Schlüssel öffnen die entsprechenden Türen, die Feinde lassen Sie am besten links liegen. Die Perspektive paßt sich der Drehung der Spielfigur an.

↑ ↓ ← → ....Bewegungsrichtungen
ALT ← ....links springen
ALT → ....rechts springen
Leertaste ....Blickwinkel ändern

▶ Tonic Trouble

Jump-and-Run	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 45 MByte

Der putzige Held hat es nicht leicht: Auf einem Rettungsring rutschen Sie eine Schneepiste herab, springen über tödliche Abgründe und sollen dabei noch versuchen, Extras einzusammeln. Im zweiten Abschnitt springen Sie in eine Höhle, um sie zu durchfliegen. Mit Ihrem Blasrohr wehren Sie sich gegen schußstarke Feinde. Starten Sie mit der STRG-Taste, und lenken Sie die Figur mittels der Pfeiltasten. Extras werden einfach durch Darüberfahren aufgesammelt.

Pfeiltaste ....Bewegungsrichtungen
A ....Springen
Leertaste ....Feuern
Linke SHIFT ....Rennen
Linke CTRL ....Aktion

Wettbewerb: Leserprogramme

Gewinnen Sie mit Ihrem selbstgeschriebenen Programm. Ob spannendes Computerspiel oder nützliches Tool – fünf ausgewählte Leserprogramme nehmen am Wettbewerb teil. Per Mitmachkarte stimmen unsere Leser ab, welches Programm ihnen am besten gefallen hat. Dem Sieger winkt ein aktuelles Spiel als Belohnung und die Vorstellung im Heft.

Schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wenn Sie uns ein Bild von Ihnen schicken, wird Ihr Portrait sogar auf der CD zu sehen sein. Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. **Little Wars von Sebastian Hoelzel**
2. **Confederation Conflict von Matthias Linhardt**
3. **Die Smaragdmine von Frank Meyer**
4. **BB Auto von David Berger**
5. **Pioneer von Daniel Groll**

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Patches«.

- Airline Tycoon V1.25
- Anno 1602 Addon Patch 1
- Axis & Allies V1.1
- Caesar 3 Map-Editor
- Caesar 3 V1.0.1.0
- Colin McRae Rally Europa-Patch
- Delta Force Multiplayer-Patch
- F-15 V1.17F
- Fallout 2 V1.1 Beta
- Gangsters V1.01
- Israeli Air Force V1.1
- I-War 3Dfx-Patch
- King's Quest 8 V1.0.0.1
- Links LS 99 V1.1
- Madden NFL 99 Roster-Update
- Mayday V1.1a
- Monster Truck Madness 2 V2.42
- Need for Speed 3 Auto Patcher
- Need for Speed 3 Banshee-Patch
- Need for Speed 3 Ferrari 456M GT
- Need for Speed 3 Spectre R42
- NHL 99 Patch 1
- Pro Pilot V1.2
- Pro Pinball: Big Race USA
- Racing Simulation 2 V1.02 für 3Dfx
- Racing Simulation 2 V1.02 für Direct3D
- Railroad Tycoon 2 V1.02
- Red Baron 2 3Dfx-Patch
- Shanghai Dynasty V1.21
- Shogo V2.0
- Shogo V2.1
- Siedler 3 V1.23
- Tomb Raider 3 V1.01
- Trespasser V1.1
- Unreal V2.20 Beta
- US Navy Fighters 97 V1.4
- Warhammer 40.000: Chaos Gate V1.1

GameStar Leserumfrage

Wenn Sie unserer Anzeigenabteilung die Meinung sagen, können Sie ordentlich was gewinnen! Installieren und beantworten Sie einfach den Fragebogen. Der Datensatz wird unter dem Dateinamen »gamestar.dat« automatisch auf Ihrer Festplatte im Fragebogenverzeichnis gespeichert. Bitte schicken Sie diese Datei bis zum 26. April 1999 an die folgende E-Mail-Adresse:

wp@wp-research.de

Oder Sie schicken sie per Post an:

wp research
Kennwort »GameStar 99«
Heilig-Kreuz-Straße 24
86152 Augsburg

Als Gewinne winken Tintenstrahldrucker, 3D-Grafikkarten, Gamepads, Mousepads und PC-Boxen.

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafik- und Soundkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter der Rubrik »Treiber«.

- 3Dfx Voodoo2 Referenztreiber
- Creative Labs 3D Blaster Banshee
- Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT
- Diamond Monster 3D 2
- Diamond Monster Fusion
- Diamond Stealth 2 S220
- Elsa Erazor II
- Elsa Victory II
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix
- Hercules Terminator Beast Bios
- Hercules Terminator 3D und 3D/DX
- Miro Magic Premium
- STB Blackmagic 3D
- Creative Labs Soundblaster 16/32/AWE
- Creative Labs Soundblaster Live!
- Creative Labs Soundblaster PCI 128
- Creative Labs Soundblaster PCI 64
- Diamond Sonic Impact S90
- Terratec EWS 64 S, L und XL
- Terratec Maestro 32/96

Specials

Für die aktuelle Version 1.03 von StarCraft haben wir wieder exklusiv ein neues Cheatprogramm, und die Datenbank aller GameStar-Ausgaben wurde ebenfalls aufgefrischt.

▶ StarCraft

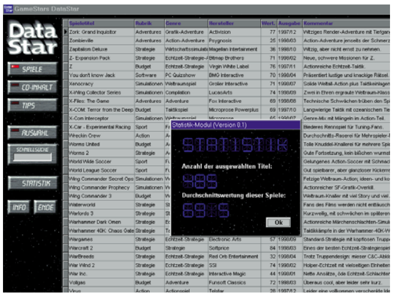
Aktivieren Sie den Trainer über unser GameStar-Menü auf der CD, und Sie sehen, durch welche Tastenkombinationen die Cheats aufgerufen werden. Während das Programm läuft, starten Sie einfach das Spiel. Mit der Tastenkombination ALT und TAB können Sie jederzeit zwischen den Programmen wechseln, um zu sehen, welche Cheats aktiviert sind. Die Cheats lassen sich beliebig an- oder abschalten, wobei ein akustisches Signal die Bestätigung liefert.



In der zweiten Folge von Akte GameStar sehen Sie, wie es mit Moulder, Gunner und Doktor Test weitergeht.

▶ GameStar-DataStar

Unser DataStar gibt Ihnen den Überblick über alle Tests (mit Durchschnitts-Wertungen), CD-Inhalte und Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Klicken Sie einfach auf eine Rubrik und schon



Auf dem neuesten Stand: Der DataStar enthält alle Tests, CD-Inhalte und Tips&Tricks.

werden die Daten sortiert. Ein weiterer Klick und die Reihenfolge wird umgekehrt. Über die Auswahlmenüs und die Suchfunktion finden Sie problemlos und schnell jeden gewünschten Titel. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

- AOL Zugangssoftware (auf CD Nr. 1)
- 3DMark 99
- ACDSee 32 2.3
- Acrobat Reader 3.0
- Active Movie
- DControl
- DirectX 6.0
- GameStar Benchmark
- GameStar MCI-Check
- Getright 3.2
- Hypersnap 3.21
- Ikarus Virus Utilities
- Netscape Communicator 4.5
- Norton Anti Virus 5.0
- Norton Utilities
- NV3 Tweak
- Powerstrip 2.29
- S.E.C.K.
- Setup Controls
- Software-Bremse
- T-Online Zugangssoftware
- TweakIt
- Voodoo Doctor
- Winfax Pro 9.0
- Winpack 32

Videos

▶ GameStar-TV: Akte GameStar Folge 2

Können die Agenten den Saboteur stoppen? Wer steckt hinter all den finsteren Machenschaften? Wie ergeht es Doktor Test? Und wer kriegt Mulders PC?

▶ Special: Dark Project



▶ Special: XGames Pro Boarder



▶ Special: Panzer Elite

▶ Special: Interstate '82



▶ Special: Myth 2

Erik Yeo

Das Gehirn hinter der mega-erfolgreichen Command&Conquer-Serie will den dritten Teil mit revolutionärer KI zum Riesenhit machen.



Alter: *29*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Las Vegas, Kalifornien*
Beruf: *Chefdesigner*
Ausbildung: *Diplom in Psychiatrie*
Motto: Erik *kommt ohne festes Motto durchs Leben*

Historie

Wann	Was gemacht?
vor 1994	Konvertierungen von Konsolentiteln für Virgin Interactive
1994	wechselt zu Westwood
1995	Command & Conquer
1996	Command & Conquer 2
seit 1997	Arbeit an Command & Conquer 3

Die Meilensteine des Erik Yeo



Lion King: Das 1994 erschienene, von Yeo konvertierte Jump-and-run zum Disneyfilm bot solide Qualität und Einsteigerfreundlichkeit.



C&C: Der Tiberium-Konflikt brachte die Echtzeit-Welle richtig ins Rollen und wurde zu einem der bisher meistverkauften Spiele.



C&C2: Obwohl sich die Neuerungen in Grenzen hielten, gehört auch Alarmstufe Rot zu den besten Echtzeit-Strategiespielen.

Erik Yeo



10 Fragen zu Spielen und Tortillas

Dein erstes Computerspiel?
Ultima 1.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Unreal mit Editor, Diablo, Star Control 2.
Lieblings-Multiplayer-Spiel?
Duke Nukem.
Dein Privatrechner ist ein...
Pentium II/333 mit 128 MByte und Voodoo-2-Karte.
Du wartest momentan auf...
European Air War.
Deine Lieblingsbands sind...
Chemical Brothers und Depeche Mode.
Dein schönster Tag war...
der, an dem ich realisierte, daß C&C ein Erfolg werden wird.
Dein Non-Computer-Hobby?
Skilaufen in Utah.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Lego-Designer.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
Tortillas und Bier.

»Ich liebe es, die Spieler zu überraschen.«

Erik Yeo über Command&Conquer 3, Total Annihilation Kingdoms und Sandsäcke.

GameStar: Was genau sind deine Aufgaben bei Command&Conquer 3?
Erik Yeo: Ich mache so ziemlich alles. Ich schreibe die Story und arbeite am Leveldesign mit. Nebenher versuche ich noch, mir neue Features und interessante Einheitentypen einfallen zu lassen.
GameStar: Was hast du eigentlich vor C&C gemacht?
Erik Yeo: Frag nicht. Ich habe an einer Menge mäßiger Konsolenspiele mitgearbeitet, darunter König der Löwen, Sledge Hockey, Cool Spot und mein persönlicher Tiefpunkt: Magic Johnson Basketball.
GameStar: Welches war der größte Bug, den du jemals übersehen hast?
Erik Yeo: Am meisten hat mich der Sandsack-Trick in C&C geärgert, obwohl das nicht direkt ein Bug war. Wir haben schlichtweg nicht daran gedacht, daß phantasievolle Spieler auf die Idee kommen würden, per Sandsack-Wall die Ernter des Computers von den Tiberiumfeldern abzuschneiden.
GameStar: Welches Spiel wird deiner Meinung nach der härteste Konkurrent von C&C3 werden?
Erik Yeo: Ich glaube, T.A. Kingdoms von Cavedog wird sehr, sehr gut.
GameStar: Gibt es Echtzeit-Strategiespiele außerhalb der C&C-Serie, die du persönlich gerne gespielt hast?
Erik Yeo: StarCraft habe ich mir sehr genau angeschaut; außerdem Dungeon Keeper. Ich bin schon sehr gespannt auf den zweiten Teil.

»Dieser Job ist härter, als die meisten Leute denken.«

GameStar: Was magst du besonders am Designen eines Spiels? Welche Aufgabe liegt dir am meisten?
Erik Yeo: Das Entwerfen einer Mission ist eine spannende Sache. Ich liebe es, die KI-Skripts zu programmieren und den Spieler zu überraschen.
GameStar: Was, meinst du, müßte geschehen, um aus dem Spielemarkt über kurz oder lang einen echten Massenmarkt zu machen? Sollten mehr Deer Hunters programmiert werden?
Erik Yeo: Sicher nicht. Die Spiele müßten billiger werden, die Hardwarespirale müßte sich langsamer drehen. Die Programme sollten zugänglicher und auch ohne langes Handbuchstudium verständlich sein. Vor allem aber müßte endlich mal jemand herausfinden, wie man Frauen fürs Spielen interessieren kann. Das wäre ein Knüller.
GameStar: Was wird die Zukunft der Echtzeit-Strategiespiele sein? Welche Quantensprünge erwarten uns?
Erik Yeo: Natürlich werden die KIs der Programme immer besser werden, bis man irgendwann glaubt, gegen einen Menschen zu spielen.
GameStar: Letzte Frage: Gibt es was, das du schon immer mal sagen wolltest?
Erik Yeo: Man wird als Spiele-Designer oft beneidet. Doch dieser Job ist härter, als die meisten Leute denken. Es geht nicht nur ums Spielen – niemand kann sich vorstellen, mit wieviel Meetings und Bürokram ich meine Zeit vertun muß. Außerdem gibt's erst wieder Urlaub, wenn C&C3 im Preßwerk ist. GUN

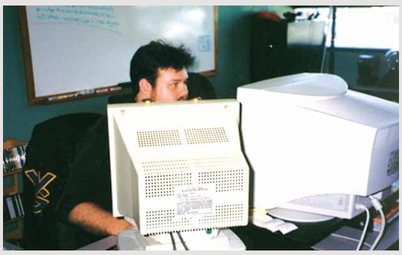
Aus Eriks Photoalbum



Erik Yeo (links) auf dem Westwood-Betriebsfest. Niedlich, oder?

Die C&C3-Crew in martialischer Pose als GDI-Krieger. Erik ist der Rabauke ganz links.





Mr. Yeo an seinem Arbeitsplatz, konzentriert an C&C schuftend.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 2/99



Mega-Lösung

Tomb Raider 3

Taktik-Tips plus Römer-Kampagne

Siedler 3

So retten Sie die Unterwelt

Grim Fandango

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

2/99

Lesen Sie auf Seite 164: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 3/98 bis 2/99

Kompletter Tips-Index auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Army Men

Auch wenn die Feinde bloß Spielzeugsoldaten sind: Army Men ist ziemlich schwer. Leichter wird's mit unseren Cheats. Drücken Sie während einer Mission [ESC], und geben Sie dann einen der folgenden Codes ein.

Cheat	Wirkung
aeroballistics	Luftunterstützung
invulnerable	Sarge ist unverwundbar
triumph	Mission gewonnen
plethora	Munition wird aufgefüllt
paralysis	Gegner unbeweglich

Asghan

TIP 1: In den Schwertkämpfen sollten Sie möglichst viele unterschiedliche Schlagarten verwenden. Dadurch steigt die Trefferquote spürbar an.
TIP 2: Schalten Sie kräftige Feinde möglichst von weitem aus, und flitzen Sie dann schnell zum erledigten Gegner – so können Sie meist noch ein paar Armbrust-Bolzen retten.
TIP 3: Um auf Vorsprünge zu gelangen, sollten Sie aus etwa zwei Schritt Entfernung einfach geradeaus hopsen.
TIP 4: Nutzen Sie die Möglichkeit, auch mitten im heißesten Kampf bei Verletzungen über das Menü ein paar heilende Tränke zu sich zu nehmen.

Commandos

Eine nützliche Waffe sind die Benzinfässer, die in den meisten Levels zu finden sind. Meist stehen sie allerdings an der falschen Stelle. Unser Leser Florian Kuchler aus Piding hat herausgefunden, daß sie sogar schwimmen können. Plazieren Sie dazu ein Faß so nah ans Meer wie möglich. Dann schubsen Sie es mit dem Schlauchboot in die gewünschte Richtung. So bringen Sie Fässer auch über längere Strecken an den gewünschten Ort.

Creatures 2

Das Leben als Norn-Papa ist ausgesprochen mühselig, weil die kleinen Racker oft nicht das lernen, was sie sollen. Alexander Sobczak aus Salzgitter hat zwei Tips für Sie.
TIP 1: Schnappen Sie sich einen der Dooser, und bringen Sie ihn zu Ihrem Norn. Wenn Sie nun auf den Dooser klicken, spricht er einen Begriff aus. Jeder Ihrer Norns in Reichweite wird dieses Wort lernen. Wiederholen Sie den Trick so oft, bis Ihr Creature alle Begriffe kennt.
TIP 2: Falls Sie einen Norn sehr weit transportieren wollen, locken Sie ihn in den nächsten Teich. Nehmen Sie den Armen mit der Hand rasch wieder heraus, ehe er ertrinkt. Nun können Sie ihn an jedem beliebigen Ort absetzen.

Dethkarz

Bei den rasanten Action-Rennen von Dethkarz müssen Sie eine ganze Weile fahren, bis Ihnen schließlich alle Strecken offenstehen. Mit diesen Cheats geht's schneller – tippen Sie die Buchstabenfolgen einfach während der Menüanzeige ein.

Cheat	Wirkung
itsasmallworld	Alle Wagen
kcolnu	Alle Strecken
zrakhted	Alle Strecken und Wagen

Excessive Speed

Falls es Ihnen bei Topwares Kleinwagen-Raserei zu lange dauert, bis Sie Zugriff auf alle Strecken und alle Autochen haben, kann Ihnen geholfen werden. Geben Sie im Hauptmenü folgende Buchstabenfolgen ein. Zur Bestätigung ertönt ein Geräusch.

Cheat	Wirkung
allcars	Alle Wagen
alltracks	Alle Strecken

F-16 Multirole Fighter

Unsere kleine Cheat-Sammlung funktioniert bei beiden Simulationen aus Novalogics Doppelpack: Sowohl die F-16 als auch die Mig-29 Fulcrum lassen sich mit diesen Codes aufpeppen. Drücken Sie während eines Fluges einfach [T], und geben Sie dann eine der folgenden Mogeleien ein.

Cheat	Wirkung
you got what i need	Unbegrenzte Munition
food goes here	Flieger wird neu bestückt
big gulp	Flieger wird aufgetankt
youre here forever	Unverwundbarkeit
damn that corner	Keine Abstürze mehr möglich
chiliburger	Flugzeug wird repariert
spindive	Flugzeug wird nicht mehr getroffen

Fifa 99

TIP 1: Kommt im Fußballhit nur ein wutschnaubender Verteidiger auf Sie zu, lohnt sich in der gegnerischen Hälfte ein Dribbling. Ab zwei Gegnern sinken die Chancen rapide, damit durchzukommen. Dann lieber einen Paß spielen (zur Not in den freien Raum), als den Ballverlust zu erdulden.
TIP 2: Unser Lieblings-Dribblingmanöver ist die 360-Grad-Drehung. Sie gelingt durch das »Doppeldrücken« des entsprechenden Feuerknopfs und hat eine hohe Erfolgsquote. Wenn der Kreiseltrick bei Ihnen partout nicht gelingt, führen Sie den Doppel-Knopfdruck wahrscheinlich zu spät aus. Noch bevor der Gegner einen Tack-



Excessive Speed: Diese Strecke bekommen Sie mit dem »alltracks«-Cheat.



FIFA 99: Fröhlicher Spielablauf mit dieser Offensiv-Strategie.

lingversuch macht, muß die Drehung gestartet werden. Präventiv-Pirouetten bei nahenden Gegnern lohnen sich.

TIP 3: Um Angreifer zu stoppen, ist die fotogene Brachialgrätsche oft fehl am Platz. Das Vorbeirutsch-Risiko ist zu groß; nach einem Fehlversuch bleibt Ihr Verteidiger zu lange liegen. Versuchen Sie lieber wiederholt das sanfte Tackling (Schußtaste), um dem Gegner das Leder abzuluchsen.

TIP 4: Viele Torszenen und damit einen hohen Unterhaltungswert garantiert die totale Offensive der eigenen Mannschaft. Gehen Sie im Team-Management-Menü auf IGM-Strategie, und klicken Sie die volle Angriffsdröhnung zurecht (+4). Ihre Mannschaft orientiert sich dann so heftig nach vorne, daß sich fast ständig anspielbereite Kameraden in der Offensive tummeln. Auf der anderen Seite eröffnet dieser Hauruck-Stil dem Computergegner viele Konterchancen, was angesichts von dessen oft zahmem Angriffsverhalten den Spielablauf belebt. Außerdem haben Sie so reichlich Gelegenheiten, mit der Rauslauf-Taste den Torwart einsam in die Schlacht zu werfen...

Final Fantasy 7



Final Fantasy 7: So kommen Sie an den goldenen Chocobo.

Unser Leser Luzian Döring hat einen neuen Weg herausgefunden, an den Gold-Chocobo zu kommen: In der Wüste von Gold Saucer besiegen Sie die Ruby Weapon. Sie können ihren Kopf aus der Luft sehen, allerdings müssen Sie vorher bereits die Ultima Weapon erledigt haben. Nehmen Sie die Wüstenrose mit, und geben Sie die Blume dem Reisenden in Kalm. Dieser schenkt Ihnen dafür einen Edel-Vogel.

Heretic 2

Hilfe für Helden: Rufen Sie mit [^] die Konsole auf. Geben Sie die folgenden Cheats dort ein, und bestätigen Sie mit [RETURN]. [Y] und [Z] können je nach Tastaturtreiber vertauscht sein.

Cheat	Wirkung
playbetter	Unverwundbarkeit
kiwi	Durch Wände gehen
victor	Feinde sehen Sie nicht
suckitdownall	Sie erhalten alle Waffen
meatwagon	Alle Monster sterben (außer Endgegnern)
crazymonsters	Monster laufen Amok

Lords of Magic SE

Gerade ist das spannende Strategiespiel Lords of Magic als Sonderausgabe erschienen. Falls Ihnen im Spiel das Geld ausgeht, machen unsere Cheats Sie wieder flüssig.

TIP 1: Drücken Sie gleichzeitig [CTRL] und [C], um das Cheat-Fenster aufzurufen. Wenn Sie dann »bingo« eingeben, erhalten Sie 200 Gold, 200 Bierfässer und 200 Edelsteine. Der Trick läßt sich beliebig oft wiederholen.

TIP 2: Versuchen Sie, mit ihrem Anfangstrupp alle nahen leichten Ziele in der Umgebung (Level 3 oder weniger) zu erobern, ohne Söldner anzuwerben. Erst, wenn Sie mehr als 100 Gold haben, sollten Sie Ihr Heer schlagartig aufstocken. Dann sofort den Tempel erobern und die Söldner bei riskanten Angriffen in vorderster Linie einsetzen oder gleich entlassen: Von jetzt an können Sie reguläre Truppen anwerben, die viel weniger Unterhalt kosten.

TIP 3: Schicken Sie frühzeitig Aufklärer (Möwen, Hunde, Fledermäuse...) einzeln in alle vier Himmelsrichtungen. Rekrutieren Sie diese nicht als Söldner, sondern immer als Reguläre. So sparen Sie sich Gefolgsleute.

TIP 4: Meistens ist Gold die größte Mangelware. Lassen Sie also die nach der Tempelbefreiung wöchentlich eintreffenden Gefolgsleute vor allem im Markt arbeiten. Freie Untertanen sind verschwendete Arbeitskraft: Stellen Sie erst direkt vor dem Rekrutieren neuer Einheiten die benötigte Anzahl bereit.

TIP 5: Sofort nach der Tempelbefreiung einen Magier rekrutieren, der sich ausschließlich um die Spruchforschung in der Bücherei kümmert. Möglichst schnell die Hauptstadt und Zaubergilde upgraden, um einen zweiten und später einen dritten Forscher danebenzusetzen (drei sind das Maximum pro Magiergilde). Das sollte Ihnen die Vorherrschaft im arkanen Rüstungswettlauf sichern.

TIP 6: Die Dörfer an der Grenze zu Ihren Nachbarn sollten Sie schnell einnehmen. Nach einer Eroberung können Sie eins von vier Gebäuden errichten. An der Grenze zu feindlichen Reichen sollte das eine Kaserne sein (es sei denn, Ihre Rasse verfügt über billige magische Truppen). Ansonsten sollten Sie sich für einen Zauberturm entscheiden, dessen Bücherei Ihre Forschungskapazität erhöht.

TIP 7: Stecken Sie angeschlagene Standardtruppen (aber auf keinen Fall wertvolle Söldner) ohne große Erfahrung an strategisch günstigen Stellen als Ausguck in Gebäude.

Mana

TIP 1: Die ersten Missionen sind ziemlich einfach: Besetzen Sie einen Machtpunkt, und zaubern Sie nach und nach so viele Kreaturen, bis Ihr Limit erreicht ist. Dann überrennen Sie mit Ihren Truppen die gesamte Karte.

TIP 2: Angriffssprüche sind gut und schön, allerdings erfordern sie den Einsatz Ihres Magiers im Kampfgebiet. Einfacher und effizienter ist es, nur Monster-Beschwörungen einzusetzen. Halten Sie Ihren Zauberer deshalb im sicheren Hintergrund, und schicken Sie gemischte Truppen aus Fernkämpfern und Nahkämpfern vor.

TIP 3: Nach jedem Level haben Sie Erfahrungspunkte zu verteilen – erhöhen Sie bevorzugt das Monsterlimit und Ihre Trefferpunkte. Die anderen Eigenschaften Ihres Zauberers sind eher unwichtig.

Moto Racer 2

TIP 1: Sowohl bei den Motocross-Fahrten als auch bei Straßenrennen sollten Sie gleich nach dem Start versuchen, so viele Plätze wie möglich gutzumachen. Wählen Sie deshalb eine Maschine mit hoher Beschleunigungsrate. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind vereiste Kurse, wo Sie besser mit möglichst viel Grip fahren.

TIP 2: Wer bremst, verliert. Steigen Sie nur vor scharfen Kurven kurz und heftig in die Eisen, und lassen Sie sich dann im Leerlauf durch die Biegung treiben.
TIP 3: Vermeiden Sie auf jeden Fall Kontakt mit der Fahrbahnbegrenzung oder anderen Motorrädern, da Sie schon bei der kleinsten Berührung sofort Geschwindigkeit einbüßen. Selbst eine Vollbremsung kostet weniger Zeit.

NBA 99

TIP 1: Die Wahl der Mannschaft bestimmt den Schwierigkeitsgrad der Korbballerei mindestens ebenso stark wie der Skill-Level. Wenn Sie mit leichtem Schwierigkeitsgrad anfangen wollen, sollten Sie sich unbedingt eines der starken Teams wie Utah Jazz oder die Chicago Bulls aussuchen.
TIP 2: Nutzen Sie das bei NBA 99 neu eingeführte Feature der gezielten Pässe gründlich aus! Dadurch können Sie die Spielzüge nicht nur deutlicher nach Ihrem Wunsch gestalten, daneben ist dieses Feature bei konsequenter Anwendung auch der Korbausbeute und somit dem Sieg höchst dienlich.
TIP 3: Augen auf im Karrieremodus: Die Computergegner handeln beim Spielertausch meist aus Eigennutz. Ab und an sind aber durchaus Schnäppchen dabei, mit denen Sie im Gegenzug eine Ihrer Luschen loswerden können. Bei solchen Gelegenheiten heißt es unbedingt zuschlagen.
TIP 4: Steal-Versuche sind schon in der gegnerischen Hälfte relativ erfolgversprechend. Nach einem Korberfolg sollten Sie sofort wieder einen Ihrer Spieler mit entsprechend gutem Steal-Skill nach vorne beordern und ein paar schnelle Grapsch-Versuche (aber auf keinen Fall mit der Foul-Taste!) wagen.



NBA 99: Unternehmen Sie bereits in der gegnerischen Hälfte Steal-Versuche.

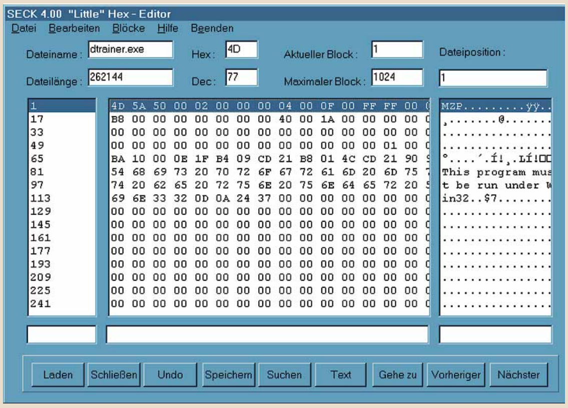
Need for Speed 3

TIP 1: Um einen idealen Start zu erwischen, gehen Sie so vor: Halten Sie den Drehzahlmesser bei 1/4. Sobald das Signal ertönt, schalten Sie und geben Gas, ohne das Pedal voll durchzutreten. Durchdrehende Reifen kosten wertvolle Sekunden.
TIP 2: So manövrieren Sie die begrenzte KI der Polizisten im Verfolger-Modus aus: Wenn ein Gesetzeshüter vor Ihnen herfährt, um Sie zu stoppen,

Hex-Editoren

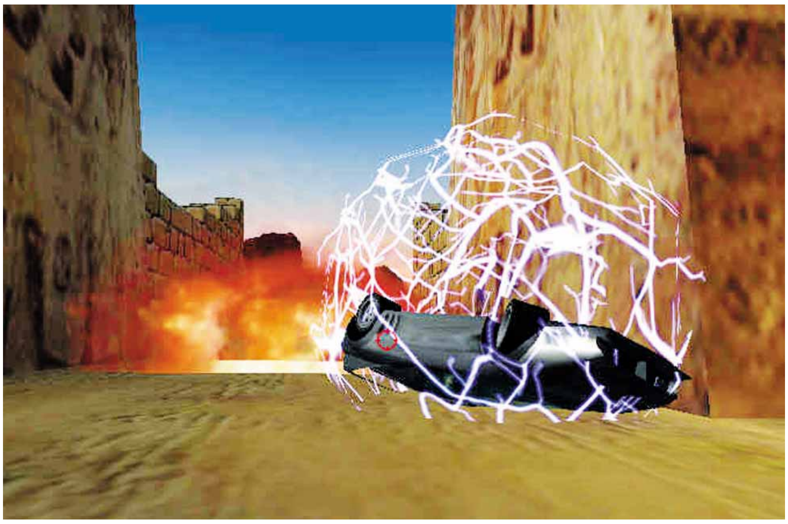
Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« unter »Lesersoftware« finden. Um damit unsere Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Haupt-Screen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

Auf CD: Hex-Editor SECK



Nice 2: Geben Sie dem hilflos auf dem Rücken liegenden Konkurrenten erbarmungslos den Rest.

halten Sie voll auf ihn zu. Kurz vor dem Crash ziehen Sie zur engeren Seite hinüber und brechen durch. Normalerweise rechnet der Polizist mit einem Überholversuch an der offenen Seite.

TIP 3: Unser Leser Stefan Seegelken aus Hamm hat eine weitere Taktik für den Verfolger-Modus entwickelt. Lassen Sie Ihren Konkurrenten anfangs ein kleines bißchen Vorsprung. Diese geben gleich mächtig Gas und werden deshalb von der Polizeistreife erfaßt. Nun können Sie selber das Pedal durchs Bodenblech treten und an den Polizisten vorbeirauschen, da die Gesetzeshüter noch damit beschäftigt sind, zu wenden.

NHL 99

TIP 1: Mit den selbstgebastelten Spielern läßt sich in EAs Eishockey-Knaller viel Schindluder treiben. Nennen Sie doch mal einen Mann Bill Kim; überraschenderweise wird der gleich 5,68 Meter groß sein. Diesen Trick verriet uns GameStar-Leser und Eishockey-Fan Daniel Kauker aus Hadamar.

TIP 2: Thomas Lindemeier hat eine ganz eigene Art, Tore zu schießen, die Sie sicher noch nie in einer Eishockey-Übertragung gesehen haben. Bei einem Konter oder Penalty sprinten Sie mit Ihrem Spieler rückwärts auf den Goalie zu. Kurz bevor Sie den Torwart berühren, lassen Sie die Bewegungstaste los. Der Goalie hechtet zu Boden; Sie können den Puck einschieben. Der Trick erfordert etwas Übung.

TIP 3: Unser Leser Tunay Dikme aus der Schweiz setzt bei seinen Toren auf Bullys. Wenn Sie einen Bully vor dem gegnerischen Tor gewinnen, zielen Sie per Direktannahme ins gegenüberliegende Eck. Meist fälscht ein Mitspieler den Puck ab, wodurch dieser im Tor landet. Der Trick funktioniert in jedem Schwierigkeitsgrad wunderbar.

Nice 2

TIP 1: Ein kleiner Fehler in Nice 2 kann Sie zum Millionär machen, wie uns GameStar-Leser Wolfgang Steinorth verriet. Wählen Sie zu Beginn des Spiels eine beliebige Meisterschaft, die Sie im Knockout-Modus fahren können. Treffen Sie alle Vorbereitungen wie üblich (Auto kaufen, Sponsor besorgen). Starten Sie das erste Rennen, und brechen Sie es sofort per [ESC]-Taste ab. Nun ist die Saison beendet – wählen Sie wieder eine Meisterschaft im Knockout-Modus. Das Spiel übernimmt die unverdienten Prämien in die nächste Saison. Wenn Sie das ganze noch ein paar Mal wiederholen, werden Sie schnell stein(orth)reich.

TIP 2: Folgenden Tip erhielten wir von mehreren Lesern. Benjamin Hohl aus Bad Wimpfen war der erste: Halten Sie beim Beschleunigen die Taste (oder den Button) zum Hochschalten gedrückt. Schon erreichen Sie schnell eine enorme Geschwindigkeit.

TIP 3:Jan Hagelauer aus Netphen ist ein echter Deathmatch-Experte. Seine Methode: Bleiben Sie anfangs gemütlich am Start stehen, und warten Sie ab, bis nur noch ein Gegner übrig ist. Erst dann gehen Sie auf die Jagd. Falls Ihnen auf der Strecke ein abgeschossener Wagen den Weg versperrt, lassen Sie sich einfach zurücksetzen. Nun können Sie durch den Konkurrenten hindurchfahren. Wenn Sie Ihren Gegner treffen, beschießen Sie ihn mit Powersteering. Sobald er sich am Fahrbahnrand festgefahren hat, geben Sie ihm mit der Gatling den Rest.

TIP 4: Die flotte Raserei kann manchmal ganz schön anstrengend werden. Hier helfen unsere kleinen Schummeleien weiter. Geben Sie die Codes im Menü oder im pausierten Spiel ein.

Cheat	Wirkung
MACHTHREE	Neuer, schneller Wagen
IMPACT	Unbegrenzt Munition im Deathmatch
OVERKILL	Waffenmodus auch im normalen Rennen
ALLOFF	Alle Cheats ausschalten

Populous 3

Angehende Götter haben's schwer. Falls Ihnen die ungläubigen Feind-Schamanen auf die Nerven gehen, können Sie ihnen mit diesen Cheats das Fell über die Ohren ziehen. Die gleichen (und mehr) Funktionen bietet übrigens auch das GameStar-exklusive Cheatprogramm, das Sie auf der Cover-CD von Heft 1/99 finden. Drücken Sie [TAB] und [F11] gleichzeitig. Dann geben Sie »byrne« ein, wodurch der Mogel-Modus aktiviert wird. Von nun an stehen Ihnen während des Spiels die folgenden hilfreichen Tastenkombinationen zur Verfügung.

Cheat	Wirkung
[TAB] [F3]	Alle Zauber
[TAB] [F4]	Alle Gebäude
[TAB] [F5]	Volles Mana

Powerslide

Sie können entweder durch das Gewinnen von Meisterschaften und Erforschen der Strecken alle Cheats von Powerslide herausfinden oder einfach einen Blick in unsere umfangreiche Liste werfen. Geben Sie die Begriffe während des Rennens ein, um die Cheats zu aktivieren. Mit den Zifferntasten der Tastatur können Sie zwischen mehreren aktivierten Schummeleien wechseln. Aber Vorsicht: Sobald Sie im Meisterschaftsmodus einen



Powerslide: Dank des Cheats räumen Sie Gegner mit Waffengewalt aus dem Weg.

Cheat benutzen, erhalten Sie in der Abschlußwertung keine Punkte mehr!

Cheat	Wirkung
apollo	Wagen kann schweben
blast	Gegner werden zur Seite katapultiert
bomb	Granate
burn	Schuß
glider	Wagen hebt bei hohen Geschwindigkeiten ab
hover	Wagen schwebt über der Fahrbahn
icbm	Turbolader
jump	Sprung
light	Grafikverzerrung bei hohen Geschwindigkeiten
lunar	Verminderte Gravitation
sleep	Gegner fahren stur geradeaus
slippy	Extremes Rutschen
spider	Wagen kann Wände erklimmen
sticky	Kaum Rutschen
twister	Gegner werden um den eigenen Wagen geschleudert
warp	Gegner fahren in Zeitlupe

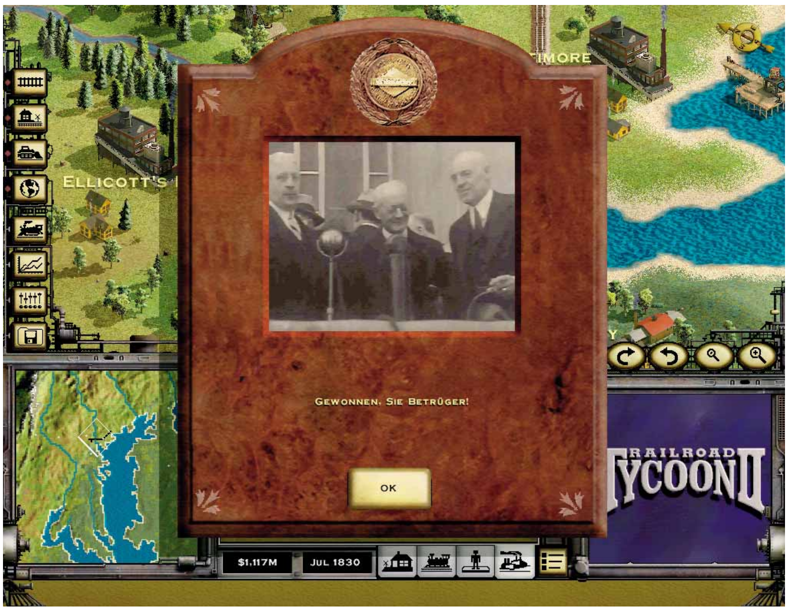
Railroad Tycoon 2

Es ist wie im richtigen Leben: Wer sich mit ehrlichen Geschäften abmüht, wird niemals so reich wie Dagobert Duck. Eine kleine Manipulation an der geeigneten Stelle kann Ihrer Firma dagegen schnell zu unermeßlichem Reichtum verhelfen. Drücken Sie während des Spiels die [TAB]-Taste, und schon können Sie in der Befehlszeile die folgenden Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
BigfootGold	Mit Goldmedaille gewinnen
BigfootSilver	Mit Silbermedaille gewinnen
BigfootBronze	Mit Bronzemedaille gewinnen
BoBo	Szenario mit Niederlage beenden
King of the hill	Ihr Tycoon erhält 100.000 $
Slush fund	Ihre Firma bekommt 1 Mio. $
Powerball	Ihre Firma bekommt 100 Mio. $
Let me in	Zugang zu allen gesperrten Gebieten
Speed Racer	Schnellere Züge
Show me the trains	Alle Maschinen verfügbar
Viagra	Die Bevölkerung wächst

Return to Krondor

TIP 1: Beim Verbraten der zusätzlichen Talentpunkte für Beförderungen sollten Sie alle Charaktere mit »Initiative« bedenken. Damit steigen die Chancen, im Kampf als erster anzugreifen.
TIP 2: Nachdem Sie den fiesen Dämon in Chapter 3 endlich besiegt haben, sollten Sie den versteckten Schatz in diesem Raum auf keinen Fall liegenlassen. Das Hand-Icon im Bildschirmfoto zeigt, wo Ihre wohlverdiente Kampfesbeute verborgen ist.



Railroad Tycoon 2: Mit unseren Cheats gewinnen Sie die Level mit Auszeichnung.



Return to Krondor: Achten Sie auf das Hand-Icon.

Rogue Squadron

TIP 1: In den meisten Missionen empfiehlt es sich, zunächst alle Bodengeschütze auszuschalten, erst dann kümmern Sie sich um fliegende Feinde.
TIP 2: Wenn Sie ein Gebäude beschützen müssen, erledigen Sie zuerst alle TIE Bomber. Deren Bomben sind ziemlich stark und würden die meisten Bauwerke in kurzer Zeit demolieren.
TIP 3: Beim Einkreisen von AT-ATs fliegen Sie am besten ganz langsam und machen dabei leichte Wellenbewegungen – so können Sie jederzeit schnell ausweichen und knallen weniger leicht gegen die stampfenden Metallkolosse.
TIP 4: In Rogue Squadron haben die Raumjäger einen großen Wendekreis. Wenn Sie ein bestimmtes Ziel ausschalten wollen, müssen Sie sehr weit davon wegfliegen, dann umkehren und ganz langsam – bei Dauerfeuer – darauf zubrausen.
TIP 5: Sollte Sie ein hartnäckiger TIE verfolgen, bringt ein Tritt auf die Bremse den Jäger direkt vor Ihr Fadenkreuz.

Scars

TIP 1: Da man anfangs auf den kurvigen Kursen leicht aus der Bahn gerät, empfehlen wir als Einstiegsvehikel den Rhino. Das Nashorn ist der beste Kompromiß aus Beschleunigung und Grip.
TIP 2: Die Bullets sind die nützlichste Allroundwaffe. Behalten Sie immer einige in der Hinterhand, um Konkurrenten auszuschalten, die Sie überholen wollen. Außerdem können Sie damit die lästigen Magnetfallen abschießen.
TIP 3: Alle Strecken haben Abkürzungen. Übernehmen Sie in der ersten Runde nicht gleich die Führung. Lassen Sie



Scars: Die Bullets sind Ihre beste Waffe.

lieber einem Gegner den Vortritt, damit Sie sehen, welchen Weg er nimmt.

TIP 4: Für ganz Ungeduldige haben wir auch noch alle Paßwörter herausgefunden. Um diese einzugeben, gehen Sie zu Beginn ins Optionsmenü und wählen dort den Punkt »Konfiguration«.

Code	Wirkung
GLASSX	Crystal Cup
ROCKYY	Diamond Cup
ZDPEAK	Zenith Cup
XPERTS	alle Wagen
DESERT	Scorpion-Wagen
RATTLE	Cobra-Wagen
RUNNER	Cheetah-Wagen
MYSTER	Panther-Wagen
ALLVID	alle Wagen, alle Strecken

Auf CD: exklusives Cheat-Programm

Siedler 3

TIP 1: Falls der lästige Computergegner mal wieder ein Militärgebäude frech an Ihre Grenze baut, haben Adrian und Christoph Frei ein Patentrezept für Sie: Stellen Sie sofort einen Soldaten neben die Baustelle. Sobald das Bauwerk fertig ist, setzt der Feind einen Kämpfer in Marsch, um es zu besetzen. Wenn Sie jetzt Ihren Mann schnell hineinschicken, gehört es kampflos Ihnen.

TIP 2: Nils Werning aus dem schönen Hessen weiß, wie man in den Kampagnen auch die schwierigsten Missionen schafft. Speichern und beenden Sie Ihren Level. Anschließend starten Sie die Einzelspieler-Karte »No_Enemy«. Indem Sie die siegreich beenden, ist automatisch auch die Kampagnen-Mission gewonnen.

Spearhead

Falls Ihnen die Panzerschlachten in Tunesien zu aufreibend werden, haben die Entwickler einen kleinen Trick vorgesehen. Wenn Sie während eines Einsatzes die Buchstaben [S], [P], [E], [A], [R] und [H] gleichzeitig festhalten und dann die [BACKSPACE]-Taste drücken, wird Ihr Stahlkoloß unverwundbar.

StarCraft

Ein winziger Bug in Blizzards Echtzeit-Referenz erlaubt es Zerg-Spielern, sich eine unverwundbare Einheit zu verschaffen. Sie benötigen dazu einen Vergifter mit dem »Blutbad«-Spruch und eine Drohne. Wenden Sie den Zauber auf den Arbeiter an, und beginnen Sie mit diesem sofort ein beliebiges Gebäudes zu bauen. Wenn Sie den Bau gleich wieder abbrechen, haben Sie eine Drohne mit null Trefferpunkten. Sie kann nicht mehr getötet werden. Der Knackpunkt ist, das Timing richtig zu treffen. Durch den Zauber sinken die Hitpoints der Drohne auf 1. Wenn Sie rasch bauen, während der Spruch noch wirkt, fallen sie intern auf Null – jetzt den Bau schnell abbrechen und die unkaputtbare Superdrohne ist bereit zum Kampf. Diesen coolen Tip gab uns Dominic »Overmind« Ressel aus Pollenfeld.



StarCraft: Diese mächtige Zerg-Drohne ist gänzlich unverwundbar.

Tomb Raider 3

In Fräulein Crofts Anwesen sind zwei Eastereggs versteckt, die Nicolas Kürschner für uns herausgefunden hat.

TIP 1: Das erste: Auf der Rückseite des Sprungbretts findet Lara einen Schalter, der eine Tür in der Empfangshalle öffnet. Dahinter befindet sich ein Hebel, der kurzzeitig eine Schiebewand gegenüber zur Seite fahren läßt. Nachdem sie ihn gezogen hat, macht Lara eine Rolle und spurtet dann hinüber, um mit einem eleganten Hechtsprung in ihren geheimen Trophäenraum zu kommen.

TIP 2: Das zweite: In der Abstellkammer im Obergeschoß schieben Sie die bewegliche Kiste zweimal nach hinten. Dann drücken Sie in der Bibliothek auf das vorstehende Buch. Jetzt können Sie den Kamin hinaufklettern. Oben schieben Sie die Kiste möglichst weit vom Schalter weg. Daraufhin betätigen Sie diesen, machen eine Rolle nach hinten, sprinten durch die Abstellkam-

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de



Tomb Raider 3: Laras Trophäenraum – beachten Sie links den Dolch von Xian (aus Teil 2).

mer und springen über das Treppengeländer. Durch die offene Tür geht's zum Aquarium. Im Wasser finden Sie den Schlüssel für das Gitter draußen beim Brunnen. Dahinter liegt Laras privater Buggy-Trainingskurs.
TIP 3: Auch im dritten Teil sind Laras berühmte Akrobatik-Cheats versteckt. Die Kombination Pistolen ziehen, einstecken, Schritt nach vorne, ducken, dreimal drehen und Sprung nach vorne befördert die Dame in den nächsten Level. Wenn Sie statt des Hüpfers nach vorn einen nach hinten machen, bekommt Lara alle Waffen.

Trespasser

TIP 1: Trespassers großer Realismus macht das Spiel zuweilen frustrierend schwer. Wenn Sie endlich einmal alle Level sehen wollen, halten Sie im Hauptmenü [CTRL], [SHIFT], [Q] und [W] gleichzeitig gedrückt, dann lassen Sie [W] los. Nun sollte das Level-Auswahlmenü erscheinen. Den Tip gab uns der tapfere Dinosaurierjäger Thomas Edgar aus Neuhausen.
TIP 2: Ganz gewöhnliche Mogeleien gibt's außerdem: Drücken Sie im Spiel [CTRL] und [F11], um in die Konsole zu gelangen. Dort können Sie die folgenden Codes eintippen. Wenn Sie einen Cheat ein zweites Mal eingeben, wird er wieder ausgeschaltet.

Cheat	Wirkung
woo	Unendliche Munition
dinos	Dinosaurier unbeweglich
bionicwoman	Langsamer laufen, aber höher springen
win	Endsequenz
bones	Zeigt Skelette der Saurier
tnext	Sprung zum nächsten wichtigen Punkt im Level

War of the Worlds

TIP 1: Falls Sie als Engländer spielen: Der Norden ist nicht zu retten. Ziehen Sie sich sofort zurück, und geben Sie massenhaft gepanzerte Fahrzeuge in Auftrag. Marsianer gehen umgekehrt vor: Versuchen Sie rasch, möglichst viele Provinzen zu erobern, um Ihre Rohstoffversorgung zu sichern.
TIP 2: Beide Seiten sollten zu Beginn sofort den ersten Forschungsauftrag geben. Briten benötigen den Dampfpanzer, Marsmenschen den Kampfläufer.
TIP 3: Befestigungsanlagen sind ziemlich mächtig. Versuchen Sie, alle besetzten Grafschaften mit Abwehrgeschützen zu sichern.
TIP 4: Die Spezialität der Marsbewohner sind Flieger – entwickeln Sie diese möglichst früh. Die Menschen verfügen ausgleichshalber über Schlachtschiffe. Wenn Sie den Schiffbau schnell vorantreiben, können Sie sich die Herrschaft über die Küstenregionen sichern, da die Marsianer den schweren Schiffsgeschützen anfangs wenig entgegenzusetzen haben.

Wargasm

TIP 1: Stürzen Sie sich nicht ohne Vorbereitung in die Missionen. Suchen Sie sich den besten Panzer aus, und fordern Sie Nachschub aus der Luft an. Warten Sie, bis die Hubschrauber eingetroffen sind, und sammeln Sie alle Kisten auf. Wiederholen Sie den Vorgang zwei- bis dreimal, bis Ihr Gefährt hochgerüstet ist. Nun teilen Sie sich Geleitschutz aus drei bis vier Fahrzeugen zu und arbeiten sich an das Ziel heran. Lassen Sie dabei ruhig Ihre Digi-Kollegen die Führung übernehmen.
TIP 2: Sobald Sie Hubschrauber zur Verfügung haben, sollten Sie die Flieger zur Aufklärung nutzen. Oftmals lassen sich allzugut bewachte Gebiete durch die Hintertür umgehen.
TIP 3: Nehmen Sie sich vor augenscheinlich unbewachten Passagen in acht. Die Wahrscheinlichkeit, daß sich dort Minenfelder verbergen, ist extrem hoch. Schicken Sie in diesen Fällen einen Schützenpanzer vor.



War of the Worlds: Bauen Sie großzügig Befestigungsanlagen.

Lara komplett enträtselt

Tomb Raider 3

Wieder wandelt Fräulein Croft auf verschlungenen Pfaden in exotischen Schauplätzen. Unsere detaillierte Komplettlösung soll Ihnen mit zahlreichen Bildern als Reiseführer durch Laras bunte Welt dienen.

Um im dritten Teil von Eidos' Tomb Raider weder Kopf noch Überblick zu verlieren, brauchen Sie vor allem gute Augen und geschickte Finger. Falls Sie trotz Adlerblick und Pianistenhänden mal hängen sollten, hilft unsere Komplettlösung. Nach dem Indien-Level können Sie frei wählen, welche Episode Sie als nächste spielen. Die Entscheidung hat keinen Einfluß auf Handlung oder Schwierigkeitsgrad. Lesen Sie einfach an der Stelle weiter, die Ihrer Vorgehensweise entspricht.

Indien-Episode

Indien 1: Dschungel

Zwei Riesensprünge zu **BEGINN**

TIP 1: Rutschen Sie den Abhang hinab, und springen Sie über die beiden Gräben. Unten wendet sich Lara nach links, springt vom Absatz, dreht sich um 180 Grad und marschiert durch den schmalen Durchgang. Im nächsten Raum geht's nach links hinten zu einem halb verdeckten Tunnel. An dessen Ende legt Miss Croft den Hebel um, läuft zurück und klettert durch die jetzt offene Gittertür. In der kleinen Kammer heißt es aufpassen. Direkt nachdem Sie den Hebel betätigt haben, machen Sie eine Rolle, gefolgt von einem Sprung mit Anlauf. Im Fenster sind Sie vor der fahrenden Stachelwand sicher. Wenn die Luft rein ist, klettert unsere Heldin durch den jetzt sichtbaren Durchgang zum Seil, an dem sie zur Säule hinabgleitet. Sie erklimmt die Säule und springt durch das Loch in der Wand. Vorsicht: Unten wartet ein Tiger.



TIP 1: Ein Sprung ins Fenster rettet Laras Leben.

Hohler **BAUM** *birgt Schalter*

TIP 2: Ganz hinten links im nächsten Raum ist im hohlen Baum ein Hebel. Bringen Sie sich mit zwei Sprüngen seitwärts und einem nach vorne vor dem rollenden Stein in Sicherheit, nachdem Sie den Hebel betätigt haben. Oben durch die offenstehende linke Tür, den nächsten Schalter umlegen, und die Waffen ziehen. Im nun zugänglichen Flur warten zwei Tiger auf Sie. Fräulein Croft marschiert quer durch den riesigen Raum mit dem Loch in der Mitte und kriecht unter dem Baum durch. Dann geht sie über den Baumstamm, wobei sie den Tiger erlegt. Am Ende springt sie über das Loch und zieht sich zur Galerie hoch.



TIP 2: Gut verborgen im hohlen Baum befindet sich ein wichtiger Hebel. Vorsicht vor der Felskugel.

HEBEL *ganz weit oben*

TIP 3: Nun muß Lara vorsichtig durch die tödlichen Stacheln gehen, auf den Vorsprung springen, nach links hangeln, über den nächsten Vorsprung klettern und den dunklen Gang betreten. An dessen Ende legt sie den Hebel um und sprintet wieder hinaus. Dann geht's zurück zum Baumstamm und vorsichtig nach unten. Erledigen Sie den Tiger, laufen Sie zum Wald und hindurch bis zum Wasser. Passen Sie dabei auf die drei rollenden Steine auf.



TIP 3: Laufen Sie sehr vorsichtig über die Galerie voller fieser Stacheln zum Vorsprung.

Unter Wasser in den **TEMPEL**

TIP 4: Tauchen Sie in den Tempel. Innen legt Ihre Heldin beide Hebel um und schwimmt in den nächsten Raum. Sie geht bei der mittleren Tür an Land, betätigt dahinter den Hebel und läuft dann durch das Tor mit den Fackeln. Danach schwimmt sie durch das Becken nach rechts hinten, klettert dort hinter dem Wasserfall die Leiter hinauf und weiter bis zum

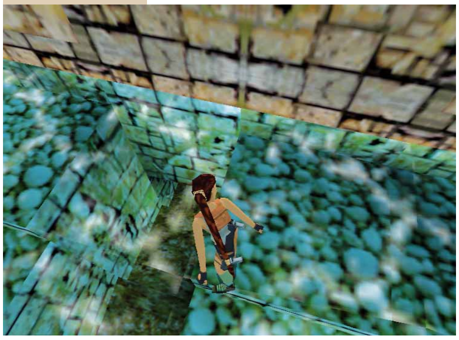

TIP 4: Hinter dem Wasserfall liegt die Leiter zur Tür versteckt, die den Levelausgang darstellt.

Raum mit dem Schalter. Ziehen Sie daran, und tauchen Sie dann durch das Eisengitter. Wieder an der Luft, erlegt Lara den Tiger und klettert die Leiter hoch. Sie nimmt den Indra-Schlüssel; falls der Affe schneller ist, muß sie ihn erledigen. Rechts um die Ecke, und wir sind fast wieder am Levelanfang. Töten Sie den Tiger von oben, und lassen Sie sich zur Tür hinunter, zu deren Schloß der Schlüssel passt. Waten Sie hindurch in den nächsten Level.

Indien 2: Tempelruine

Eine **LÜCKE** *im Sims*

TIP 5: Wenden Sie sich nach rechts, versorgen Sie die beiden Kobras, und legen Sie den Schalter in der Ecke um. Lassen Sie sich in das nun offene Loch fallen, kriechen Sie unter dem Felsen hindurch, und gehen Sie nach rechts. Dort lauert eine weitere Kobra. Lara läuft weiter, bis sie durch ein Loch wieder an die frische Luft gelangt. Sie schwimmt auf die andere Seite des Sees (Vorsicht, Piranhas!) und legt den Hebel an der rechten Wand um. Sodann läuft sie den Sims entlang bis zur Lücke. Dort springt sie ins Wasser und taucht durch den Tunnel. Auf der anderen Seite klettert sie über den hinteren der beiden Felsquader auf die Galerie, läuft über die Schräge des Berges zur gegenüberliegenden Seite und dort entlang bis zum Gang.


TIP 5: Hier geht es zum Aufgang.

Hinterm **WASSERFALL** *geht's weiter*

TIP 6: In den Baumwipfeln können Sie einige Extras einsammeln. Danach geht es über den Vorsprung zum Wasserfall und hinter diesem durch zum nächsten. Dort gleiten Sie hinunter, hangeln sich nach rechts und holen sich die Munition. Nun folgt noch ein Sprung zum nächsten Sims, dann geht's durch das Loch. Ihre Heldin gleitet den Abhang hinunter, erledigt die Schlangen und erreicht den Raum mit der Statue. Links davon liegt eine Schrotflinte, rechts davon ist ein beweglicher Steinquader in der Wand. Dahinter geht es zum nächsten Raum. Vorsicht: Sobald Sie ihn betreten, greift Sie die Statue an. Schießen Sie, was das Zeug hält, während Sie im Kreis um den Feind herumspringen. Ist er am Ende, gehen Sie hinauf und legen die beiden Hebel um. Anschließend springen Sie in das Loch am Boden und betätigen dort den Schalter.


TIP 6: Der Quader hinten rechts läßt sich verschieben.

Beweglicher Quader rechts der **STATUE**

Durch den **SUMPF** *waten*

TIP 7: Durch das Gittertor und den dahinterliegenden Sumpf gelangen Sie in einen großen Raum mit aufgeschütteter Erde. Laufen Sie eine Stufe nach oben, drehen Sie sich um, und springen Sie in den Gang. An dessen Ende öffnet Lara per Hebel die Tür. Speichern Sie jetzt ab. Die folgende Klingenfalle und die Stachelwand sind ein bißchen kniffig. Im nächsten Zimmer geht's um das Gitter herum zum Hebel an der Säule. Gegenüber können Sie einen Quader ein Feld weit aus der Wand ziehen. Über diesen kommt Miss Croft auf die Galerie mit der offenen Türe. Sie springt ins Wasser und zieht den Hebel, um eine Passage zu öffnen. Schwimmen Sie durch diese hindurch, und legen Sie im T-förmigen Raum beide Hebel um. Auf halbem Weg zurück öffnet sich freundlicherweise ein Ausgang.


TIP 7: Ziehen Sie den Felsquader links aus der Wand, um nach oben zu gelangen.

ÜBER *das Wasser gehen*

TIP 8: In dem großen Pool finden Sie drei Hebel, die Sie alle umlegen. Nun können Sie transparente Plattformen erkennen, über die Sie auf das gegenüberliegende Podest kommen. Ziehen Sie am Hebel, und sprinten Sie durch die Gittertür. Dahinter sollten Sie speichern. Sobald Lara den Hebel gezogen hat, fährt die Stachelwand los. Lara hastet zur entgegengesetzten Seite und steckt den Schlüssel von Ganesha ein. Nun rennt sie wieder hinaus. Im neu entstandenen Sumpf watet unsere Heldin zur Mitte, läuft den Hügel hinauf und dann rechts in den schmalen Gang hinein bis zur Kreuzung.


TIP 8: Erst wenn alle Lichter leuchten, können Sie die transparenten Podeste sehen.

ROLLEN *und rennen zur rechten Tür*

TIP 9: Nehmen Sie die Fackeln, und speichern Sie wieder. Gehen Sie auf die erste Stufe, machen Sie eine Rolle auf die zweite, und laufen Sie sofort wieder



TIP 9: Schicken Sie unsere hübsche Heldin durch die rechte der beiden Automatiktüren.

links in den Gang hinein, um dem Felsen auszuweichen. Ist er vorbei, geht's weiter nach oben in die rechte der beiden Türen. Lara folgt dem Gang bis zum Hebel, durchquert den Raum mit dem Kristall und klettert rückwärts hinunter in das große Loch am Ende des breiten Ganges. Wenn sie hinuntersteigt, gelangt sie wieder in den Raum mit der toten Statue. Jetzt geht es durch die zweite Tür über den Quader in den nächsten Raum, quer hindurch und ab in den Pool. Auf der anderen Seite muß ein Hebel bedient werden. Schwimmen Sie durch die neue Tür. Achten Sie auf die Giftpfeile, die aus den Wänden schießen.

Links geht's nach **OBEN**

TIP 10: Im nächsten Raum gehen Sie links an Land, klettern die Sprossenwand hoch und springen rückwärts auf die nächste Plattform. Von dort kommen Sie mit Anlauf auf den Vorsprung schräg gegenüber, dann aus dem Stand zum nächsten. Es folgen eine 180-Grad-Drehung sowie ein Sprung an die Kletterwand. Daran steigen Sie nach oben. Lara hüpft zurück auf den Vorsprung oberhalb der ersten Wand und von dort mit Anlauf zur Schlange. Dann geht's weiter auf die nächste Plattform und in den Gang ganz oben. Nach einem Schritt wird ein rollender Felsen ausgelöst, dem sie durch einen Satz nach hinten ausweicht. Anschließend zieht sie sich wieder in den Gang hinein und springt über die aus der Wand schießenden Giftpfeile, die gefährliche Klingenfalle und den Abgrund zum Heilungskristall.



TIP 10: Ein schwieriger Sprung auf den Absatz schräg gegenüber bringt Sie dem Ausgang näher.

SCHALTER *hinter drei Quadern*

TIP 11: Rechts vom Kristall schieben Sie einen Quader in die Wand. Damit legen Sie rechts einen weiteren beweglichen Stein frei, den Sie vier Felder weit schieben können. Die neu erschaffene linke Wand besteht aus drei Felsen, von denen Sie den ersten und letzten nach hinten drücken, und den mittleren zur Seite. Betätigen Sie den Schalter. Jetzt rennt Lara auf der linken Seite des grünen Ganges nach unten, springt über den Graben und dann ins Wasser. Unsere Heldin schwimmt zurück bis zum Raum mit dem neu entstandenen Pool, legt den Hebel um und holt sich den zweiten Schlüssel. Damit läuft sie in das Zimmer mit der toten Statue zurück, öffnet das große Tor, springt über den Graben und klettert sofort die Wand empor, um der niedersinkenden Decke zu entfliehen. Im nächsten Raum zieht sie den Steinquader aus der vorderen rechten Ecke und springt von ihm aus auf die Galerie. Oben öffnen zwei Hebel die Tür.



TIP 11: Schieben Sie den mittleren Quader zur Seite, um an den Schalter zu kommen.

Goldene **SCHWERTER** *öffnen Tür*

TIP 12: Lassen Sie sich in der Mitte von der Galerie herabbaumeln, um eine Steinfalle gefahrlos auszulösen. Treten Sie durch das Tor, laufen Sie an einer der Fackeln vorbei, und speichern Sie. Sobald Sie den nächsten Raum betreten, erwachen die Statuen zum Leben. Schießen Sie nur, wenn Ihre Feinde die Deckung aufmachen. Nachdem die Götzen erledigt sind, nehmen Sie die goldenen Schwerter an sich und übergeben sie der Statue auf dem Podest. Dazu müssen Sie jeweils direkt vor einer leeren Hand stehen. Schreiten Sie dann durch das offene Tor, durch einen der beiden Gänge und über den Quader bis in den Raum mit den aufgespießten glücklosen Wissenschaftlern.



TIP 12: Geben Sie dem gräßlichen Götzen die zwei goldenen Schwerter der Statuen.

Drei **SCHLÜSSEL** *zum Ausgang*

TIP 13: Zur Linken ist eine automatische Tür. Speichern Sie ab, nehmen Sie eine Fackel, rennen Sie hinein, und legen Sie so schnell wie möglich beide Hebel um. Dann geht's durch das Loch. Nehmen Sie den Schlüssel, und klettern Sie wieder in den großen Raum. Sie laufen weiter und stellen sich genau vor den Durchbruch im Boden. Speichern Sie ab. Lassen Sie sich ins Wasser fallen, und schwimmen Sie sofort nach rechts oder links an die Wand. Mit der Strömung gelangen Sie zu einem Hebel. Tauchen Sie an der Wand entlang zurück und dann



TIP 13: Der letzte der drei Schlüssel liegt direkt unter diesem armen Opfer und erweckt eine Statue.

rüber zur gegenüberliegenden Wand, wo ebenfalls ein Hebel wartet. Jetzt kann Fräulein Croft gefahrlos den zweiten Schlüssel einstecken. Der dritte ist auf dem Podest mit dem toten Wissenschaftler. Wenn Lara ihn aufnimmt, erwacht die Statue. Die kann sie ignorieren und zu den Schlüssellöchern spurten. Die Tür führt in den nächsten Level.

Die Statue **IGNORIEREN**

Indien 3: Der Ganges

BUGGY *fahren*

TIP 14: Steigen Sie in den praktischen Buggy. Springen Sie mit dem Gefährt über die Schanze auf die andere Seite des Flusses. Es folgen eine Höhle, ein Sprung über einen schmalen Abgrund und noch eine Schanze. Steigen Sie ab, und springen Sie mit Anlauf links in den Durchgang in der Wand. Hüpfen Sie über das erste Loch im Boden, und lassen Sie sich in das zweite hinab. Ihre Heldin öffnet die Tür per Schalter und springt mit Anlauf zu ihrem Gefährt. Mit dem Buggy geht's zurück durch die offene Tür. Sie springt über den tiefen Abgrund und biegt gleich danach scharf rechts ab. Nun fährt sie langsam durch den Durchbruch links auf die natürliche Brücke und mit Schwung über die Schanze. Anschließend hält sie sich rechts, dann zweimal links, bis sie über den beleuchteten Weg auf den schmalen Hochpfad kommt.



TIP 14: Hier springt Lara über den Ganges.

Über schmale **SERPENTINEN**

TIP 15: Schließlich springen Sie mit einem kleinen und einem großen Satz über den Fluß. Unterhalb des Kristalls finden Sie Munition, aber auch eine hungrige Schlange. Bei der nächsten Sprungstelle geht's wieder über den Fluß. Jetzt können Sie aus dem Buggy aus- und den Abhang hinuntersteigen. Laufen Sie in die Höhle und beim Kristall nach links. Ein Sprung mit Anlauf bringt Lara zur Balustrade auf der anderen Seite des Wasserfalls. Von hier springt sie ins Wasser und geht beim Katarakt wieder an Land. Hinter diesem klettert sie über zwei Felsen nach oben. Nach dieser Flußhüpferei ist der dritte Abschnitt gemeistert.



TIP 15: Der letzte Sprung über den reißenden Fluß.

Indien 4: Kaliya Höhlen

Zwei Wege durchs **LABYRINTH**

TIP 16: Durch das Labyrinth gibt es zwei Wege. Der Einfachheit halber beschreiben wir nur den leichteren (der allerdings etwas länger ist). Wenden Sie sich zu Beginn nach links, dann rechts, links, geradeaus, geradeaus, rechts, rechts, kriechend links, aufrecht geradeaus, kriechend rechts, rückwärts nach unten, links, links, geradeaus, kriechend rechts, aufrecht links, rechts, geradeaus, rechts, rechts, links, rechts, links nach unten, rechts in den Raum mit dem Kristall. Werfen Sie eine Fackel in die Schlangengrube, und springen Sie mit gezogenen Waffen hinterher. Erledigen Sie die Biester.



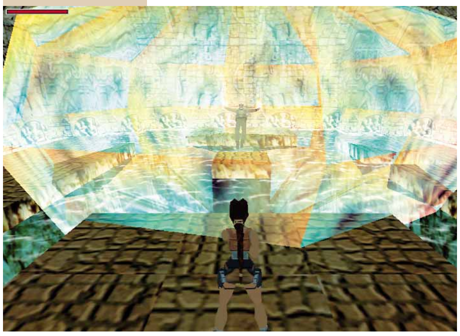
TIP 16: Zuerst eine Fackel in die Grube, das erleichtert den Kampf mit den Schlangen.

Rollender Stein in **SCHLANGENGRUBE**

TIP 17: Gehen Sie ein Stück in Richtung Ausgang, und springen Sie zur Seite, sobald Sie den rollenden Stein kommen hören. Ist er vorüber, schmeißen Sie eine Fackel vor sich und erschießen die Schlangen. Laufen Sie dann zu dem runden Stein, und kriechen Sie rechts davon den Weg entlang, dann nach links und nach unten. Sammeln Sie das Medi-Pack und den Heilungs-Kristall ein, nehmen Sie das Gewehr zur Hand, und speichern Sie ab. Jetzt rutschen Sie die Schräge hinunter und schießen auf Toni, der in der Mitte des Raumes wartet. Laufen und springen Sie über die Plattformen im Kreis um ihn herum. Nach Tonis wohlverdientem Ende sammeln Sie alle Goodies und vor allem den mächtigen Granatwerfer ein und nehmen das gesuchte Artefakt des Infada-Stammes an sich. Nun folgt ein kurzes Video – danach können Sie frei entscheiden, ob Sie zuerst nach Nevada, London oder in die Südsee reisen.



TIP 17: Der optimale Platz, um zu speichern.



TIP 17: Der üble Endgegner Toni vergiftet das Wasser mit einem mächtigen Zauber.

Nevada-Episode

Nevada 1: Wüste von Nevada

Der Weg ins **GEBÄUDE**

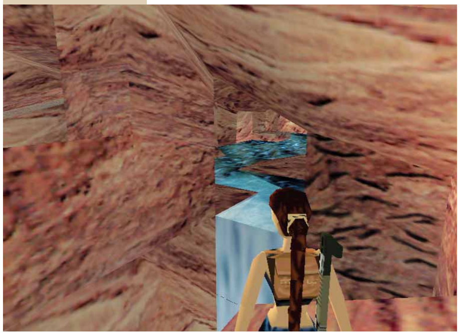
TIP 18: Laufen Sie durch den steinernen Bogen in den Felsspalt ganz nach hinten. Dort ist zur Rechten ein Durchbruch mit einem Gang dahinter, dem Sie folgen. Steigen Sie auf die Felsen, und springen Sie über die beiden Spalten. Wieder an der Sonne, wenden Sie sich vor dem schwarzen Würfel nach rechts und springen mit Anlauf auf den Sims gegenüber. Diesem folgen Sie bis zu seinem Ende. Ein beherzter Sprung bringt Sie auf die nahe Plattform. Sie halten sich rechts und springen mit Anlauf zum großen Felsen, um von dort zur Oberkante des Würfels zu laufen und sich in das tiefe Loch fallen zu lassen. Nun schwimmen Sie durch die Höhle auf die andere Seite und gehen an Land.



TIP 18: Mit Anlauf auf die andere Seite.

Durch den **CANYON**

TIP 19: Am Höhlenausgang dreht sich Lara nach rechts, hopst auf den schmalen Vorsprung und von dort auf die nächsten beiden Plattformen. Jetzt geht's über den Canyon links, weiter zur dreieckigen Fläche und von dort zum Vorsprung mit dem Sims. Nachdem sie die Schlange erledigt hat, springt sie schräg nach rechts und läßt sich dann zur Flußseite hinunter. Dann läßt sie sich zur nächsten Griffspalte fallen, hangelt sich nach links und zieht sich wieder hoch. Ein kleiner Sprung befördert Fräulein Croft an die Decke, und sie macht sich im besten Freeclimber-Stil auf zur Kletterwand. Dort kraxelt sie nach links oben. Dann springt sie in Richtung Wasserfall auf die Schräge und hangelt sich so weit nach links, bis sie sich hochziehen kann. Nun kann sie mit einem weiteren Satz quer hinüber auf die Plattform zwischen den Fällen springen.



TIP 19: Der letzte Sprung der Canyon-Tour.

Zur **KLETTER-WAND**

Durchs Flußbett zum **STAUDAMM**

TIP 20: Drei weitere Sprünge bringen Lara schließlich auf festen Boden im Zentrum einer riesigen Höhle. Sie läuft um das stillgelegte Wasserrad herum, kümmert sich um den Wachmann und klettert die Leiter hinauf. Dem Flußbett folgend, kommt sie zu einem Staudamm. Unsere Heldin taucht in das Becken an der rechten Flanke des Damms und legt den Hebel um. Dadurch öffnet sich ein Gitter, durch das sie unter dem Wehr hindurch in einen Gang taucht. Nachdem sie dort zwei Hebel gezogen hat, reicht die Luft gerade noch, um den Ausgang am Tunnel-Ende zu erreichen. Im folgenden Gang löst ein Schalter das Wasserrad aus. Nun muß Croft zurück durch die Höhle, am Rad vorbei, durch den Bruch in der Wand zum Aufzug, wo sie den Schlüssel für den Zündkasten findet. Danach geht's zur Sprengladung im Canyon, die in die Luft gejagt wird, und dann über die linke Seite an der Wand hoch nach rechts und hinaus.



TIP 20: Links ist der Durchbruch zum Fahrstuhl.

Das **WASSERRAD**

Ein **LOCH** *in der Wand*

TIP 21: Gehen Sie hinunter und um das eingezäunte Lager herum zur gegenüberliegenden Seite, wo ein Loch in der Wand klafft. Sobald Sie wieder aufrecht stehen können, springen Sie nach oben und klettern weiter bis zum Wasser. Dort werden beide Hebel umgelegt. Dann geht's zurück ins Freie, am Zaun entlang und links in den Berg hinein. Schlittern Sie die Rutsche hinunter, und treten Sie rechts durch die Tür. Dort betätigen Sie den Schalter und nehmen den gleichen Weg zurück: durch das Loch in der Wand, dann aber nach unten. Die beiden Wachen schalten Sie aus, bevor Sie auf den Turm steigen, ins Wasser hüpfen und zur anderen Tür hinaus ins Lager springen. Hier treiben sich weitere Wärter herum. Marschieren Sie um das Generatorhäuschen herum zum Hangar. Mit dem Quad heizen Sie über die Rampe aufs Dach, wo Sie die Zugangskarte einstecken. Sie kommt in den Schlitz an der Wand der Schaltzentrale und deaktiviert den Generator. Jetzt fahren Sie durch das große Tor und springen über die Schanze in den Hochsicherheitstrakt und somit ins nächste Kapitel.



TIP 21: Über die Rampe geht's aufs Dach.

Mit dem **QUAD** *aufs Dach*

Nevada 2: Hochsicherheitstrakt

MIT-GEFANGENE *befreien*

TIP 22: Sobald Lara aufs Fensterbrett springt, öffnet sich die Tür, und ein Wachmann tritt ein. Fräulein Croft spurtet an ihm vorbei und öffnet eine der Nachbarzellen. Die befreiten Gefangenen kümmern sich um den Wärter. Unsere Heldin geht derweil in



TIP 22: Der Quader über dem Becken ist beweglich.

die Zelle schräg gegenüber und schiebt den Stein über dem Waschbecken nach hinten. Dann wendet sie sich nach links und kriecht nach rechts zum nächsten Quader. Auch diesen drückt sie ein Feld weit in die Wand. Nun kann sie den ersten in eine freie Lücke stoßen, wodurch ein Durchgang ins nächste Stockwerk frei wird. Dort geht's den schmalen Korridor entlang, über die Stacheldrahtrollen zum Schalter. Lara drückt ihn, klettert hinunter und geht schließlich links in den Gang.

GEFANGENE *befreien*

TIP 23: Springen Sie über die erste Falltür, und lassen Sie sich durch die zweite hinunterfallen. Unten sprinten Sie schnellstmöglich zum Schalter im Kontrollraum. Haben die dadurch befreiten Gefangenen den Wärter versorgt, nehmen Sie ihm die Key-Karte weg. Diese öffnet das Gittertor, so daß Sie durch die Toiletten den Raum mit den Kisten erreichen können. Schieben Sie den helleren Quader unter die Öffnung in der Decke, steigen Sie hinauf, und betätigen Sie den Schalter hinter dem linken Rohr. Dann geht's zurück in den jetzt überfluteten Raum und durch das zweite Loch ein Stockwerk höher. Dort springen Sie über den Durchbruch zur Küche und folgen dem Gang aufs Dach. An der anderen Seite lassen Sie sich hinab, öffnen die Tür, schalten per Hebel den Herd aus und gehen zurück in die Küche. Am Ausgang öffnen Sie rechts den Durchgang zum Speisesaal, um danach in den Raum nach links zu treten. Den Schergen locken Sie zu den anderen Häftlingen.



TIP 23: Das Panzerglas ist kugelsicher.

Quader **SCHIEBEN**

Vorsicht bei den **VENTILATOREN**

TIP 24: Der Schalter im Kontrollraum öffnet das Gitter zur Abzugshaube in der Küche. Gehen Sie vorsichtig zwischen den Ventilatoren hindurch auf die Schräge, und springen Sie zur Spalte gegenüber. Hangeln Sie sich nach links, lassen Sie los und springen Sie sofort auf die nahe Plattform. Nun geht's durch den Schacht und die Leiter nach oben. Laufen Sie den Korridor entlang bis zum Maschendraht, den Sie hochkraxeln. Nun warten Sie, bis die Wache nach links in den Gang verschwunden ist und rennen dann nach oben, rechts nach draußen und dort nach links. Steigen Sie bis zu der einzelnen Zelle hinab, aus der Sie den Häftling befreien. Der läuft nach oben; Sie folgen und nehmen dem Wärter die Karte ab. Sie ermöglicht den Zugang zum Computerraum, wo die Kontrolle der Selbstschußanlagen wartet.

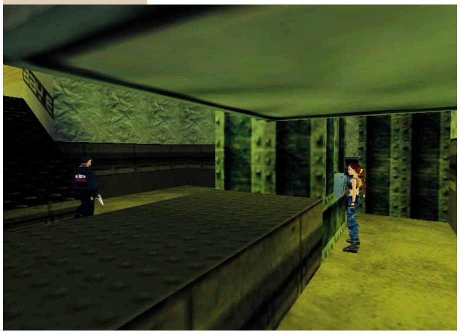
HÄFTLING *befreien*



TIP 24: Dieser Wärter hat die Zugangskarte.

Den **WÄRTER** *rösten*

TIP 25: Lara bewegt sich rechts um die Kiste herum zum großen Loch im Boden, die Leiter hinunter und dann gleich nach der Tür links hinab in den Zellengang. Dort befreit sie die beiden Gefangenen, die den Wachmann erledigen. Dessen gelben Sicherheitsschlüssel steckt Lara in die Schalttafel. Am Tarnkappen-Bomber vorbei geht's links um die Ecke und – sobald die Wache zu sehen ist – auf den Knien rechts in die verglaste Galerie. Dreht ihr der Posten den Rücken zu, springt unsere Heldin und versteckt sich hinter der Säule mit dem Schalter. Zum richtigen Zeitpunkt gedrückt, öffnet der nicht nur die Tür, sondern erledigt auch den Schergen. Nun schwingt sich Lara über die Laserbarriere hinweg in den Gang, der zum Radarturm führt.



TIP 25: Der richtige Zeitpunkt, den Laser zu aktivieren.

Sprung durch die **SCHÜSSEL**

TIP 26: An der anderen Turmseite führt ein Gang zum Kontrollraum. Dort läßt ein Schalter die große Schüssel zur Seite fahren, wodurch ein gefahrloser Sprung in die Tiefe möglich wird. Tauchen Sie sofort auf, und springen Sie vom Podest nach links bis in die schmale grüne Nische. Am Ende des Ganges muß ein Hebel umgelegt werden. Dann tauchen Sie durch den Tunnel an der Seite. Den Wärter am Kontrollturm lassen Sie links liegen und rennen vorbei. Zurück am Turm, steigen Sie die Leiter empor in den schmalen Gang. Rechts hinten in der Nische finden Sie einen weiteren gelben Schlüssel, mit dem Sie wieder auf der anderen Seite des Turms im Schalterraum den Unterwasser-Propeller deaktivieren. Über die Leiter im



TIP 26: Diese Leiter führt zurück zum Wasser.

Raum kommen Sie ins Wasser, tauchen zum Kristall und schließlich durch den Gang dahinter.

WAFFEN *finden*

TIP 27: Der Hebel öffnet die Tür, dann geht's über die Laserbarrieren zum nächsten Tauchgang in den großen Raum. Lassen Sie sich vom Gefangenen den Weg zu Ihren Waffen zeigen, schwimmen Sie den ganzen Weg zurück, und erledigen Sie die beiden Wachmänner beim Turm. Mit deren Code-Karte holen Sie sich den Granatwerfer. Dann heißt es zurücktauchen zum Häftling. Dort laufen Sie die lange Schräge hinauf und erledigen die vier Wärter. Einer von ihnen hat einen blauen Schlüssel dabei, der Ihnen die Tür zum Kontrollraum öffnet. Diesen finden Sie, wenn Sie die Leiter an der linken Seite des Aufgangs hochsteigen. Erschießen Sie den Wachmann, und drücken Sie beide Schalter. Über die Kiste auf dem Laufband gelangen Sie einen Stock höher, wo Sie am Maschendraht hochklettern. Der Scherge oben hat den gelben Schlüssel zum großen Gittertor unten – erledigen Sie den Mann, und benutzen Sie den Schlüssel. Durch das Tor geht's hinaus ins Freie, wo Sie beide Wächter beseitigen und über die Halle von hinten auf den LKW steigen.



TIP 27: Am Maschendraht entgehen Sie dem Haken.

BLAUER *Schlüssel öffnet Kontrollraum*

Nevada 3: Area 51

Wärter von den **PULTEN** *fernhalten*

TIP 28: Wenn Lara aus dem LKW tritt, erscheint ein Wächter, der beim ersten Schuß wegläuft. Sie muß ihn stoppen, bevor er das Schaltpult erreicht. Im nahen Waffenlager findet sie das MP-5-Gewehr und öffnet dann das Gitter draußen am Gang. Bei der beweglichen Laserbarriere duckt sie sich, bis diese vorbeigefahren ist, läuft dann schnell nach rechts und klettert eine Stufe höher. In die nächste Spalte krabbelt unsere Freundin soweit hinein, bis die Kamera hinter ihr ist, und wartet, bis der Wärter nach rechts vorbeigeht. Nun erledigt sie den Schurken von hinten, ehe er das Schaltpult erreicht. Lara öffnet die Zelle hinter sich und läuft dann den Gang entlang. Bei der Selbstschußanlage nimmt sie den Umweg durch die Spalten rechts. Im nächsten Raum muß wieder eine Wache ausgeschaltet werden, bevor sie ein Pult erreicht.

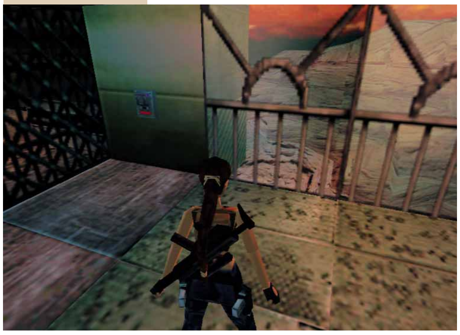


TIP 28: Erreicht die Wache das Schaltpult, ist der Weg in die Waffenkammer versperrt.

Loses **GITTER** *am Hebel*

TIP 29: Der Hebel am Ende des Ganges läßt Lara nach unten fallen, wo sie sich eines Scharfschützen und zweier Schäferhunde erwehren muß. Eines der Gitter, die im Quadrat um den Pfosten mit dem Hebel angeordnet sind, ist lose – hier kann die Archäologin hinunter. Unten nimmt sie zwei weitere Schufte aufs Korn und kriecht dann durch die Schiebetür. Das Bodengitter links am Ende bricht nach unten durch, so daß Lara hinunterspähen kann. Sie wartet mit gezogener Waffe, bis die Wache drunten vorbeiläuft und gibt ihr den Rest. Dann springt Fräulein Croft selbst runter, befreit den Häftling und rennt durch die Spalte links an der Wand hindurch an den Selbstschußanlagen vorbei. Hier findet sie ihr Gewehr wieder. Die Wachmänner auf dem unteren Gang schafft unsere Heldin mit Hilfe des Häftlings, drückt die Schalter an den Steuerpulten und läuft mit gezogener Waffe zur offenen Tür. Die schließt sich – plötzlich tauchen zwei Scharfschützen auf. Nachdem diese erledigt sind, zieht Lara den Hebel im linken Wachraum und kriecht durch die geöffnete Spalte im rechten.

Wache **VON OBEN** *erledigen*



TIP 29: Ein Druck auf den Knopf löst die Falltür aus.

RAKETEN *heben*

TIP 30: Die alarmgebende Barriere läßt sich nicht umgehen, dahinter geht's weiter nach oben bis zur gelben Rakete. Der Wächter dort hat die Code-CD für den Raum mit den Geschossen. Gehen Sie dorthin, und stecken Sie die Disk in den braunen Apparat. Nun werden die Raketen gehoben, und Sie springen über das Förderband zur Leiter. Der Wärter oben hat den Zugangsschlüssel zum Hangar. Laufen Sie damit zurück, an der gelben Rakete nach unten, in den Gang und hinten rechts um die Ecke. An der Elektroschiene halten Sie sich links, laufen hoch in den Kontrollraum und holen mit dem Schalter den Zug. Auf der anderen Seite der Schiene klettern Sie in die hohe Nische, springen auf den Zug und von dort ins Dachgeschoß. Über das erste Gitter kann man laufen, beim zweiten müssen Sie sich an der Decke entlanghangeln. Am Ende machen Sie einen Satz über die Schienen. Erledigen Sie die Wache, und laufen Sie dann den langen Gang nach oben.

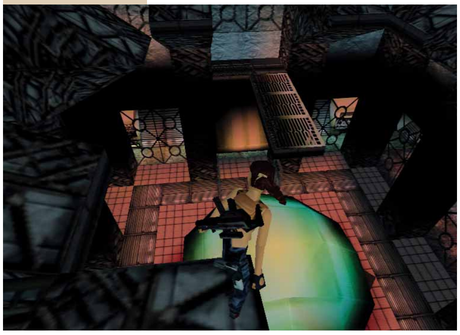


TIP 30: Über das freie Laufband gelangt Fräulein Croft im Hangar ein Stockwerk höher.

Per Bahn durch den **HANGAR**

KARTE** auf dem **UFO

TIP 31: Über die Laserbarrieren kann Ihre Heldin springen und unter der letzten durchkriechen. Weiter geht's über die Kisten in den Raum mit dem Großrechner. Dort steigt Lara hoch, springt auf die linke Balustrade und drückt den Schalter, sprintet nach gegenüber und bedient auch dort den Schalter. Dann rennt sie durch die Eisentore in den Raum mit den fünf Hebeln und zieht an allen. Durch die kleine Tür kommt sie zurück zum Alien-Raumschiff, drückt dort rechts hinten den Schalter und klettert die Leiter ganz hinauf. Ein Rückwärtssalto bringt Lara auf ein Gitter. Von dort springt sie auf die Plattform über dem UFO, dann auf den Alien-Flieger, wo die Code-Karte liegt.



TIP 31: Erst auf die Rampe und dann aufs UFO-Dach.

***VORSICHT** beim Raketenstart*

TIP 32: Jetzt heißt es einen langen Weg zurück bis zur gelben Rakete, im kleinen Zimmer davor nach unten steigen und durch die Tür zum Schaltpult. Die Karte gibt den Schalter frei. Speichern Sie ab, bevor Sie ihn betätigen: Das Antriebsfeuer kann Sie leicht töten, wenn Sie zu langsam sind. Nach dem Start klettern Sie im Raketen-Raum die Leiter ganz nach oben und erledigen die Wache. Durch die Schiebetür und über die fahrende Laser-Falle hangelnd geht's bis nach oben ins Freie. Die Wache im Kontrollraum hat eine CD dabei, die Sie ihr abnehmen. Der Hebel öffnet den Schacht nach unten. Steigen Sie hinunter, laufen Sie an der Laser-Falle vorbei, und klettern Sie das tiefe Gitter runter zum Verbindungsgang zwischen Elektrobahn und Hangar. Beim UFO ist eine silberne Apparatur, in welche die CD paßt. Im Innern des UFOs finden Sie oben das Artefakt.



TIP 32: Unten rechts ist die Wache mit der Code-CD.

*Wache hat **CD***

Südsee-Inseln

Südsee 1: Küstendorf

*Zur Harpune **TAUCHEN***

TIP 33: Lara paddelt zunächst nach rechts, um den Schlüssel aufzusammeln, und geht am großen Strand an Land. Dort klettert sie in die hölzerne Festung und öffnet mit dem Schlüssel den Zugang zur Höhle. Sind die beiden Krokodile vom sicheren Land aus beseitigt, verschafft ihr ein Tauchgang die Harpune. Dann geht's vom Eingang aus mit zwei Sprüngen auf die erhöhte Plattform; von dort hangelt sich die Heldin an den Schlingpflanzen übers Wasser. Zwei Sprünge bringen sie zurück zum Startpunkt, von wo aus sie den Eingeborenen erledigt. Dann klettert sie an den Pflanzen auf die Felsbrücke und springt auf der anderen Seite nach links auf die Schräge. Kurz bevor Lara ins Wasser rutscht, hüpft sie auf den Sims und von diesem auf die Leiter über den Stacheln. Oben hangelt sie zum Kristall und nimmt dem Ureinwohner das Medi-Kit ab. Weiter geht's, bis sie vor einem dunklen Gang steht.



TIP 33: An den Schlingpflanzen läßt sich klettern.

*Die **WINDE** öffnet die Brücke*

TIP 34: Hinter der Brücke halten Sie sich an der T-Kreuzung links und kriechen unter dem Klingen-Rad durch. Rechts hinten im großen Raum finden Sie einen Schalter, der die Stacheln im Boden verschwinden läßt, so daß Sie zum Kristall springen können. Rutschen Sie dann die Schräge hinunter bis ins Dorf; danach geht's geradeaus ins enge Seitental. An dessen Ende finden Sie einen Tempel und einen Sumpf. Mit der Seilwinde hinter dem Tempel schlagen Sie eine Brücke über die Stachelgrube (im Dorf hinter der Treibsand-Hütte). So kommen Sie zu einer weiteren Hüttenansammlung. Erklimmen Sie links den Sims, betätigen Sie im mittleren Haus die Winde, und klettern Sie die Leiter hinauf ins Baumhaus.



TIP 34: Das enge Tal führt bis zum Sumpf.

*Zum **BAUMHAUS***

TIP 35: Das Fenster führt in einen schmalen Gang. Durch ein Fenster rechts kommt Ihre Heldin über die Dächer zu einer Stachel-Fläche. Die hängenden Leitern ermöglichen ihr, sich bis zum Baumhaus gegenüber zu hangeln. Der Schalter darin bewegt ein Gitter über das Feuer im Gang. So kommt Lara unbeschadet zum Schalter, der die beiden Holztüren öffnet. Den zweiten darf sie auf keinen Fall drücken, da sie



TIP 35: Leitern in den Bäumen sichern den Weg.

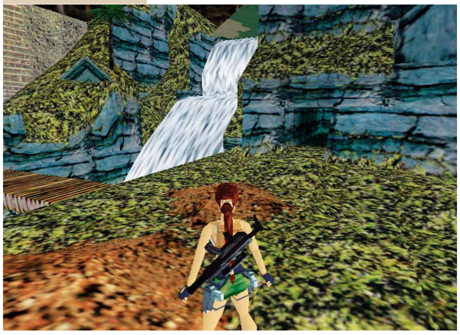
Das **GITTER** *im See öffnen*

sonst verbrennt. Nun sprintet sie an den Klingen-Rädern vorbei und betätigt die Winde. Dadurch verschwindet das Gitter im See beim Wasserfall – als nächstes steht ein Tauchgang an. Nach dem Auftauchen klettert Lara die Leiter hoch, läuft über die Brücke und springt zum Baumhaus.

Südsee 2: Absturzstelle

Mit der **KARTE** *durch den* **SUMPF**

TIP 36: Bishops Karte führt Lara sicher über den Sumpf. Durch das weite Tal und über die Felsen kommt sie zur Absturzstelle, wo sie rechts in die erste Höhle geht. Dort hilft sie dem Crew-Mitglied gegen die beiden Dinos. Abspeichern ist hier wichtig. Unsere Heldin rutscht nach unten und holt sich den Schlüssel von Commander Bishop aus dem Nest des T-Rex. Dann spurtet sie zur ersten Gittertür, legt den Hebel um, läuft zur zweiten, zieht auch dort den Hebel und rennt hinaus. Draußen läuft Lara nach rechts, über die große Wurzel und bei den kämpfenden Crewmen rechts in die dunkle Höhle. An deren Ende geht's wieder nach rechts, den Vorsprung hinauf und die Kletterwand hoch. Von der muß sie rückwärts abspringen und sofort noch einmal hüpfen, um den Baum wohlbehalten zu erreichen.



TIP 36: Am Ende dieser Höhle ist der Piranha-See.

PIRANHAS *fressen Dino*

TIP 37: Den Dino erledigt Lara, bevor sie zum schmalen Sims hinüberspringt, sich nach rechts hangelt und von der Plattform auf den nächsten Ast springt. Sie rennt rüber zum anderen Raptor und schießt die aufgehängte Großechse herunter, damit die Piranhas was zu futtern haben. Sind die Fische abgelenkt, hechtet die sportliche Forscherin ins Wasser und legt den Hebel um.



TIP 37: Vom Podest aus kommt Lara auf den Baum.

Der Schlüssel von **TUCKER**

Jetzt kann sie auf der Tempelseite an Land gehen, im dunklen Zimmer alle drei Hebel bedienen und ins nächste Stockwerk steigen. Da findet sie die sterblichen Überreste von Leutnant Tucker und nimmt seinen Schlüssel an sich. Jetzt geht es zurück zum Flugzeug, wo hinter dem großen Baum ein Stück Erde etwas höher als normal ist. Von dort kann Lara auf den Vorsprung hüpfen, sich zum Baum hangeln und an die nächste natürliche Leiter springen. Oben kommt sie zum Felsen, kraxelt den Klettersteig herunter und hangelt sich zur schmalen Nische.

Durch die **NISCHE**

TIP 38: Krabbeln Sie durch die Nische, und schwingen Sie sich in den hohen Raum mit den Leitern an der Decke. Den Leitern folgen Sie, so weit es geht, dann klettern Sie zurück zur Galerie unterhalb des Eingangs. Den Hebel in der Ecke ziehen Sie und hangeln sich dann zum Schalter gegenüber. Bei dem kann man hinunterrutschen und dann auf die Säule mit dem Kristall springen. Speichern Sie ab. Nun steht Ihnen ein schwerer Sprung bevor: von der Säule nach schräg unten zum Hebel hinter dem offenen Gitter. Anschließend klettern Sie an der Wand gegenüber hoch bis in die jetzt zugängliche Nische und springen diagonal auf die Schräge unterhalb des zweiten Hebels. Sie rutschen ab, ziehen sich hoch und springen mit einem Rückwärtssalto auf die Kristall-Säule. Sie gehen zurück zum ersten Hebel, betätigen ihn und hangeln sich dann an der Decke entlang bis in den Gang. Nun geht es rüber zum Ast und von dort ins Flugzeug. Im Cockpit finden Sie die Schaltkästen für beide Schlüssel. Diese öffnen die Tür im Frachtraum, wo sich der Schalter für die Ladeluke befindet. Ist die Kanone ausgefahren, stellen Sie sich dahinter und erschießen die anrückenden Dinos. Ein Schuß in Richtung der abgebrochenen Tragfläche bringt die Mauern der Ruine zum Einsturz. Der Weg zur Schlucht ist frei!

zum Hebel hinter dem **GITTER**

DINOS *vom Flugzeug aus erledigen*

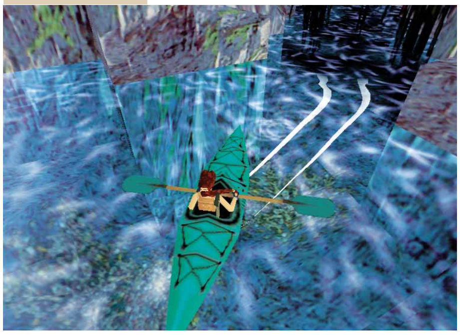


TIP 38: Ein Schuß auf diese Ecke der Ruine macht den Weg frei in die Madubu-Schlucht.

Südsee 3: Madubu Schlucht

KAJAK *hinterm Wasserfall*

TIP 39: Lara springt mit Hilfe des Felsens in der Flußmitte auf die Schräge am anderen Ufer und hangelt nach rechts, bis sie sich hochziehen kann. Mit zwei Sprüngen kommt sie zum Schalter, der die Falltür öffnet. Dann macht sie sich auf den Rückweg, indem sie per Rückwärtssalto den Fels wieder erreicht und zum Ufer springt. An der Stelle, an der die Fledermäuse weggeflogen sind, ist ein Durchstieg nach oben. Von dort kommt Lara zum Kajak, mit dem sie den reißenden Strom hinunterfährt. Nach der ersten roten Leine (die sie nicht berühren darf) paddelt Lara nach links



TIP 39: Nach den Klingen rechts in die Höhle hinein.

Rechts in **die HÖHLE**

über die grüne Leine, um die Klingen zu deaktivieren. Am Ende des Wasserfalls lenkt sie ihr Boot scharf rechts in die Höhle. Drinnen folgt sie dem rechten Weg, umschifft die roten Leinen und fährt an den Stacheln vorbei bis in den Raum mit dem großen Pfropfen im Boden.

Die **SCHNELLEN** *hinauf*

TIP 40: Nun fährt Lara den grünlichen Tunnel hinauf und verläßt das Boot. Am Ende des Gangs springt sie an die Decke und hangelt sich an den feuerspeienden Gesichtern vorbei. Ein Satz bringt sie auf die Plattform, wo der Raketenwerfer liegt. Über die Felsen geht es weiter nach oben. Im nächsten Raum hangelt sie sich an der Wand entlang und dann über die Decke auf die rechte Seite des Wasserfalls. Weiter springt sie zur Plattform bei den Klingen, an die Wand gegenüber und in den schmalen Tunnel. Vor den ersten beiden Steinen kann sich Ihre Heldin ducken, dann muß sie einen Spurt hinlegen. Lara springt links in den Gang, dort über das Feuer und kauert sich hin, damit der letzte Felsbrocken sie nicht erwischt.



TIP 40: Die Stromschnellen kann Lara hinaufrudern.

DREI STEINEN *ausweichen*

Durch den **STRUDEL**

TIP 41: Springen Sie auf die kleine Plattform zur Rechten, und krabbeln Sie durch den Spalt. Nun geht's mit drei Sprüngen über die Stromschnellen zur improvisierten Seilbahn. Mit der fahren Sie nach unten, klettern an der Wand mit den Gesichtern ein Stockwerk höher und legen den Hebel zwischen den Säulen um. Am dunklen Ende des Gangs führt eine Schräge rechts zu Ihrem Kajak. Bei der Fahrt durch den offenen Abfluß sollten Sie sich am Rand halten, um nicht verletzt zu werden. Verlassen Sie das Boot, legen Sie unter Wasser den Hebel um, und der Levelausgang öffnet sich.



TIP 41: Eine spektakuläre Fahrt den Fluß hinab.

Südsee 4: Punatempel

Die **ECKEN** *sind sicher*

TIP 42: Zu Beginn läuft Lara rechts die Treppe hinauf bis zum Raum mit den rollenden Klingen. Sobald diese vorbei sind, springt sie über die Schräge und läuft in die andere Ecke auf ihrer Seite. Dort ist sie sicher. Auf diese Weise betätigt sie die ersten beiden Schalter. Danach läuft sie mit der Rolle mit und springt zwischen zwei Messern darüber, wenn diese wieder auf sie zukommen. Sind alle vier Schalter gedrückt, geht die Tür in der Mitte auf. Lara muß unter Lebensgefahr sehr schnell alle drei Hebel am Ende der Schräge ziehen, um endlich die rettende Tür zu öffnen.



TIP 42: Ein Sprung, und sofort rechts in die Ecke.

Den **BLITZEN** *ausweichen*

TIP 43: Nachdem Lara den Hebel im nächsten Raum betätigt hat, spurtet sie zur Tür und direkt dahinter weiter nach rechts, um den beiden Felsen zu entgehen. Wieder in der Eingangshalle, wendet sie sich nach rechts und rutscht zum Endgegner hinunter. Hier wird gespeichert. Betritt unsere Heldin die zweite Stufe des Throns, wendet sich der Magier zu ihr um und schießt mit Blitzen. Lara springt einmal rückwärts und dann immer links und rechts, um den Attacken zu entgehen. Holt der Meister Gehilfen, erledigt Fräulein Croft diese zuerst. Für den Sieg erhält sie den Ora-Dolch.



TIP 43: Der Magier hinterläßt nichts als grünen Rauch.

London-Episode

London 1: Kai an der Themse

Auf das *graue* **DACH**

TIP 44: Lara läuft zum Ende des Weges, läßt sich herab, hüpft auf das kleine Dach und im Rutschen sofort zur Kante beim Schalter. Der hebt eine Plattform unterhalb des Vorsprungs mit dem Health-Pack nach oben. Lara springt hinüber und schlittert hinunter zur Falltür. Im großen Raum springt sie links auf die Plattform, deren dunkle Hälfte brüchig ist. Mit einem großen Satz geht's rüber zur Galerie, den Gang entlang, wo Fräulein Croft dem Scharfschützen den Schlüssel zum Belüftungsraum abnimmt. Zurück auf der Galerie, läßt sie sich auf die Plattform darunter hinab, drückt den Schalter und hangelt sich in der Spalte nach rechts



TIP 44: Mit Anlauf kommt Lara auf das graue Dach.

Der Schlüssel des **SCHÜTZEN**

zum Ausgang. Draußen betätigt sie den Schalter und gleitet schließlich auf die untere Plattform.

Über den **AUFZUG**

TIP 45: An der Spalte über den Türen hangelt sich Lara zur zweiten Nische links. Am Ende der Kriechstrecke betätigt sie den Schalter und krabbelt rasch zurück. Am Ende des Blechs läßt sie sich auf das Dach fallen und gleitet zu Boden. Sie erledigt den Wächter und klettert über die Kisten und die Leiter zum Levelanfang. Nun springt sie wieder zur Plattform (dort lag das Medi-Kit), hangelt sich diesmal jedoch an der Spalte nach rechts und läuft dann den unteren Weg bis zum Hinterhof mit dem Aufzug. Links um die Ecke ist der Schalter für den Lift. Mit diesem kommt sie zum Belüftungsraum. Sie drückt auf den Schalter beim Kristall und läuft vorsichtig wieder aus dem Raum.



TIP 45: Dies ist der Weg zur Aufzugkontrolle.

Zurück zum **LEVEL-ANFANG**

TIP 46: Abermals geht's über den Levelanfang zurück zur Spalte, wo Sie diesmal den oberen Weg bis zum Loch im Boden nehmen. Dort rutschen Sie die Holzschräge am Fuße des Lochs herunter, springen in den Gang und erreichen über die nächste Schräge den Kontrollraum. Legen Sie den Hebel um, und marschieren Sie bis ans Ende der Halle. Tauchen Sie rechter Hand in den Pool, wo Sie am Hebel ziehen. Nun laufen Sie zum Kontrollraum, legen dort den Hebel um und nehmen in der Halle die erste Abzweigung nach rechts. Tauchen Sie durch die grüne Tür unter Wasser, an den Propellern vorbei, und kriechen Sie im Gang danach hinten rechts durch die Spalte. Sie lassen sich zum dunklen Raum mit dem fahrenden Generator herunter und schieben die Drahtkiste so hin, daß der gelbe Stromkasten das Wandpanel in der Mitte zerstört. Über die Leiter kommen Sie wieder nach oben. Dort muß zum dritten Mal der Hebel umgelegt werden – dadurch wird ein Schalter frei.

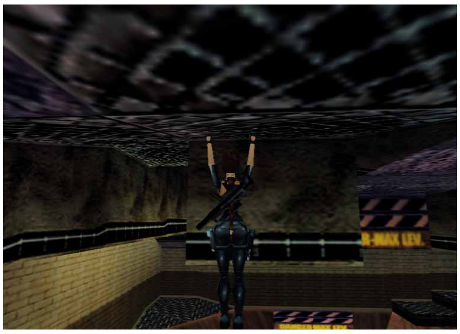


TIP 46: So steht der Gitterkasten richtig.

Durch die **GRÜNE** *Tür tauchen*

Vom **KRAN** *zur* **KIRCHE**

TIP 47: Lara taucht durch den hinteren Pool, rennt den roten Gang entlang, schwimmt durchs Becken und erledigt den Wärter. Nach einem Druck auf den Schalter nimmt sie den gleichen Weg zurück. Im Kontrollraum drückt sie den Schalter und läuft wieder zum hinteren Pool, in dem sie durch einen Gang zu einer Halle taucht. Über die Leiter kommt sie wieder ins Freie, schleicht sich durch den Stacheldraht und springt hinüber zum Kran. Von dort bringt sie ein Sprung auf die Mauer, weitere drei führen auf den Giebel. Dort schiebt sie den hellen Quader so weit sie kann, klettert auf das Dach darüber, holt sich das Medi-Kit und springt dann in den Geheimbereich, um den Kathedralenschlüssel einzustecken. Dann geht's zu dem Weg, der vom Dach weg- und aus dem Level hinausführt.



TIP 47: An der Decke kommt Lara über das Becken.

London 2: Aldwych

GITTER *zerschießen*

TIP 48: Nach dem Sturz läuft Lara die Treppe nach oben und zerschießt das Lüftungsgitter, hinter dem der Kristall liegt. Sie klettert nach oben und zieht am grauen Quader. Durch das Loch im Boden kommt sie in den Kartenverkaufs-Raum, klettert aber sofort wieder nach oben über eine bewegliche Kiste bis in das kleine Zimmer mit dem Wartungsraum-Schlüssel. Lara verläßt den Raum und fährt die rechte Rolltreppe hinunter. Ein beherzter Satz befördert sie auf die andere Bahnsteigseite. Mit dem Schlüssel kommt sie in den Wartungsraum und schaltet das Licht ein. Jetzt findet sie auf dem Bahnsteig einen alten Penny, den sie einsteckt. Nun wird gespeichert, bevor unsere Heldin sich zu den Schienen hinabläßt. Anschließend sprintet sie links in den Schacht und dann rechter Hand in den roten Raum.



TIP 48: Dieser Penny wird noch sehr wertvoll.

PENNY *einstecken*

Den **DRAHT** *hinauf*

TIP 49: Links ist eine Leiter aus Maschendraht, an der Lara hochklettert und sich dann per Rückwärtssalto auf die nächsten Ebene katapultiert. Von dort kann sie an der Decke entlang rechtsherum bis an die Wand hangeln. Lara läßt sich rückwärts in den Raum mit der großen Fräse gleiten, springt von der brüchigen Plattform sofort nach links und gleich wieder nach vorne,



TIP 49: Springen Sie hier an den Maschendraht.

Keine Angst vor den **FLAMMEN**

um sich an der Spalte festzuhalten. Schnell hangelt sie nach rechts, läßt sich auf die nächste Plattform fallen, bricht durch zur Schräge, springt von dieser mit einer Drehung in der Luft zur anderen Seite und hält sich fest. Sie läßt sich von der Kante an die nächste fallen und von dort zum Secret mit dem Kristall. Über den Raum darüber und die Leiter kommt sie zu den Flammen, die sich leicht umgehen lassen. Nun klettert unsere Heldin ganz nach oben, wobei sie auf dem Weg den Schalter betätigt. Durch das Gitter läßt sie sich wieder auf den Bahnsteig fallen und läuft zurück in den roten Raum mit den Kisten.

RECHTER *Schalter zuerst...*

TIP 50: Im roten Raum steigen Sie nach ganz oben und ziehen sich durch die offene Falltür. Im Nebenzimmer lassen Sie sich durch die brüchige Stelle fallen, ziehen am Quader, laufen bis zum Durchbruch nach oben und klettern in den grünen Gang. Drücken Sie zunächst den rechten Schalter, worauf Sie zur Tür ganz rechts im oberen Raum sprinten und dort den Schalter



TIP 50: Nur an diesem Häuschen gibt's ein Ticket.

... dann der **LINKE**

betätigen müssen. Nun drücken Sie nochmal den rechten Schalter, rennen zur mittleren Tür und schließen oben auf dem roten Gang die Falltür im ersten Zimmer. Dann wird der linke Schalter gedrückt. Diesmal müssen Sie ins linke Zimmer hasten, sich an der Decke entlanghangeln und den Schlüssel einstecken. Auf dem Rückweg geht es durch das rote Zimmer und dann noch einmal in den Raum mit der Fräse. Oberhalb davon (im rosa Tunnel) ist ein zweiter Schlüssel von Salomo. Laufen Sie zurück zur Kartenverkaufs-Halle, und kaufen Sie sich am Häuschen mit der »1« ein Ticket für Ihren Penny.

Im **FREIMAURER-RAUM**

TIP 51: Unsere Freundin steigt die linke Treppe hinunter. Auf den Schienen hält sie sich rechts und betritt den dritten Raum. Dort drückt sie alle drei Schalter. Dadurch erreicht sie ein zweites Zimmer, wo sie den linken von den zwei Schaltern drückt. Zuletzt muß sie noch den Knopf rechts um die Ecke beim Eingang drücken, und der Weg in das Zimmer der Freimaurer ist frei. Hinter dem Vorhang ist ein verzierter Stern zu finden. In die beiden Schlösser an den Säulen passen Salomos Schlüssel. Lara nimmt den Steinmetz-Hammer an



TIP 51: Zwei Schlösser im Freimaurerzimmer.

Mit dem **TICKET** *durch die Barriere*

sich. Im nächsten Raum ist ein Becken, durch das sie in einen hohen Raum taucht. Den Spalt erreicht sie durch einen Sprung, kriecht hindurch und hangelt sich an der Decke zur nächsten Spalte. Mit dem Ticket kommt Lara durch die Barriere, und der verzierte Stern öffnet die Tür zum Häuschen. Wieder draußen, läuft sie die Treppe hinunter, wo der Hammer die Tür zum Schalter öffnet. Unten läßt sie sich durch das Loch im Boden fallen und klettert in die Bahn. In der Halle läuft sie rechts in die erste Nische und rutscht über die Rampe.

London 3: Lud's Gate

So geht es durch das **ÄGYPTEN-ZIMMER**

TIP 52: Im Raum mit den beiden Becken läuft Lara in den linken Gang, gleitet die Schräge hinab und klettert rechts in die Nische. Per Schalter öffnet sie die Falltür oberhalb der hohen Kiste zur Linken. Oben erklimmt sie den Maschendraht, krabbelt durch das Flachstück, bis sie wieder stehen kann, zieht sich rechts hoch und läßt sich in den Raum hinunter. Dort schiebt sie den Quader auf die andere Seite, um den Zugang zum großen Ägypten-Zimmer zu ermöglichen. Sie erklettert die Leiter bis in den Spalt, schiebt den Quader zur Seite und kommt über ihn wieder ins Zimmer. Von dem verschobenen Pfeiler kann sie eine Plattform erreichen, die zu einem Spalt führt. Durch diesen kommt sie wieder in den Raum mit dem ersten Quader, der jetzt auf die mittlere Position geschoben wird. Dann geht es auf den hohen Pfeiler und links von der Leiter zum goldenen Hebel.



TIP 52: So muß der Quader stehen.

Das heilige **ÖL**

TIP 53: Weiter unten kann Lara an der Unterseite einiger Überhänge zu zwei Nischen hangeln. Gegenüber vom Kristall ist ein Hebel, der ganz oben eine Tür öffnet. Die erreicht sie über die Nische mit dem Hebel. Es folgen ein Sprung, eine kurze Rutschpartie und noch ein Sprung, dann steht Lara vor der Tür. Anschließend gleitet sie auf die brüchige Plattform und springt sofort aus dem Stand nach vorne zum Balsam-Öl. Durch die zwei Spalten geht's nach unten in den Raum mit der Sphinx. Von deren Kopf aus rutscht Lara weiter nach unten. Sie



TIP 53: Die Affenleiter zum Türöffner.

Der Weg zum **ALTAR**

rennt zum Eingang, klettert darüber und zieht die Kiste zu sich hin. Daran steigt sie nach oben, schiebt sie noch ein Stück und zieht zweimal an dem anderen Quader. Jetzt ist sie wieder im Raum vom Anfang mit dem Doppelpool. Sie läuft in den ersten Raum des Levels und legt dort schließlich das Balsam-Öl in den erleuchteten Altar.

Den **LICHTERN** *folgen*

TIP 54: Es öffnet sich eine Tür, durch die Lara in ein tiefes Wasserloch fällt. Dort findet sie den Unterwasserantrieb. Im großen Raum sammelt sie alles ein. Luft kann sie nur im Loch mit dem hölzernen Eingang schnappen und von dort aus auch gleich das bedrohliche Krokodil erlegen. Am Ende der Lichterkette biegt sie links in einen Tunnel. Auf der anderen Seite des Stegs geht es weiter, bis zu dem Hebel gegenüber der Glasscheibe. Dieser öffnet eine Luke in der Decke. Lara steigt hindurch, drückt den Schalter und taucht in den Raum mit den Wächtern.



TIP 54: Die einzige Höhle mit Atemluft.

Schlüssel vom Mann in **UNIFORM**

Dort erledigt sie den Mann in Uniform, nimmt den Schlüssel und springt im länglichen Zimmer ins Wasser. Die beiden Taucher und das Krokodil werden einfach harpuniert, und Lara taucht in die hinterste linke Gruft, um Luft zu holen. Von dort geht es nach links unten zum Kristall, wo sie den Hebel umlegt. Danach läuft sie in den oberen grünen Raum, links nach hinten zum Hebel und anschließend in den oberen roten Gang zum letzten Hebel für den Ausgang.

FEUER *deaktivieren*

TIP 55: Lara schwimmt ganz nach oben, deaktiviert das Feuer mit dem Hebel unter Wasser, läuft unter den Stempeln hindurch und hangelt sich in den Spalt im Wasserfall. Der Heizraum-Schlüssel paßt, und der Schalter hinter der Tür öffnet eine Luke im riesigen Unterwasser-Raum. Unsere tapfere Heldin läuft dorthin zurück, dann nach links hinunter in die Gruft und wieder nach oben. An den Schwingen rennt sie vorbei und klettert gleich am Anfang des Gangs in den Spalt. Dort folgt sie dem Weg, wobei sie direkt über den Abgrund springt und sich an den Spalten festklammert. Dort zieht sie sich nach oben und kriecht durch den Gang. Hinter dem rosa Gang lauert Sophia auf unsere Lara.



TIP 55: An dieser Stelle ist ein Weg nach oben.

London 4: Innenstadt

Sophia **FOLGEN**

TIP 56: Sophia ist durch die Tür nach draußen gerannt. Bleiben Sie in Bewegung, und schießen Sie nicht. Sie müssen der Schräge nach oben folgen, sich hochziehen und auf die andere Seite springen. Sprinten Sie zum Schalter, dann wieder zurück und durch die offene Falltür nach oben. Über den Bogen geht's zur Leiter, nach oben und durch die Spalte. Drehen Sie sich, und springen Sie zur Galerie gegenüber der Leiter.



TIP 56: Beschießen Sie den Schaltkasten.

SCHALTKASTEN *zerschießen*

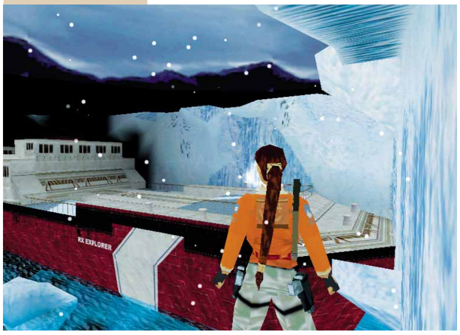
Geradeaus ist ein Schaltkasten, auf den Sie schießen. Der Stromschlag erledigt Sophia. Um nicht das gleiche Schicksal zu erleiden, gehen Sie zurück zur Leiter, springen auf die andere Straßenseite und klettern zum Schalter. Sobald der Strom abgeschaltet ist, schnappen Sie sich das Artefakt.

Antarktis-Episode

Antarktis 1: Antarktis

VORSICHT *im Eiswasser*

TIP 57: Lara springt auf die Scholle, von dort ins kalte Wasser, taucht unter der Eiszunge durch und geht so schnell wie möglich an Land. Unsere Heldin muß noch zweimal durchs gefährliche Naß; warten Sie damit, bis sie sich aufgewärmt hat. Steht sie am Bug des Schiffes, wendet sie sich nach rechts und klettert die Klippen nach oben. Über die Affenleiter kommt sie zur kleinen Plattform und anschließend aufs Vorderdeck. Durch die Ladeluke läßt sie sich hinab und läuft rechts herum zum Maschinenraum. Links vom Motor an der Wand ist ein versteckter Hebel, der eine Falltür hinter ihr öffnet.



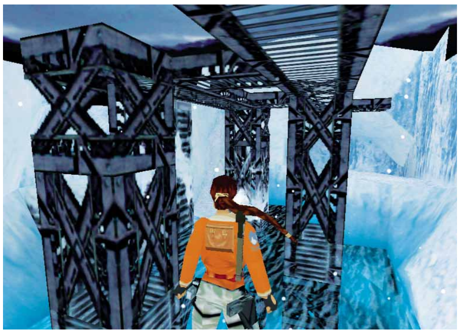
TIP 57: Die Affenleiter bis aufs Vorderdeck.

BOOT *zu Wasser lassen*

Sie läuft den Gang entlang, durch die Tür und beim orangenen Rohr nach unten. Der Schalter am Ende läßt das Schlauchboot nach unten fallen. Zurück im Raum mit dem Rohr, geht es durch das Loch in der Decke nach oben an Deck.

BRECHEISEN *besorgen*

TIP 58: Lara springt zum Boot, steigt ein, fährt auf der linken Seite des Schiffes um dieses herum und vor der Hütte links durch den Tunnel. An dessen Ende



TIP 58: Über die Eisenträger zur Eishöhle.

steigt sie aus, hangelt sich über die verwinkelten Stahlträger und läßt sich am rechten hinunter. Nach dem folgenden Tunnel hält sie sich rechts, läuft durch das Gebäude und kommt zu einem neuen Komplex. Fräulein Croft drückt den Schalter an der Wand und läuft am Tank vorbei in die große Höhle. Durch die tödlichen Schiebetüren rollt sie hindurch und steckt oben im Büro das Brecheisen ein. Nun geht sie am Tank vorbei zurück, läuft durch den dunklen Tunnel und klettert in die Hütte auf den Säulen.

Das richtige **VENTIL**

TIP 59: Legen Sie den Hebel um, und brechen Sie mit dem Eisen das Gittertor auf. Ein Blick auf die Karte verrät Ihnen, welche Ventile der Benzintanks im Wasserloch hinter dem Rohr geöffnet werden müssen, um Zugang zum Generatorraum zu bekommen. Mit dem Hebel an der Wand starten Sie die Maschinen. Durch die Höhle links geht es zum Hundezwinger, wo Sie mittels dreier Schalter ins Gebäude gelangen und den Torschlüssel einsacken. Damit laufen Sie zurück zum Boot, brechen die Hütte auf und öffnen mit Schlüssel und Schalter die Schleuse. Fahren Sie hindurch zum Ende der Sackgasse. Der Weg an der Hütte vorbei führt zum Levelende.



TIP 59: Die Ventileinstellung ist entscheidend.

Durch den **ZWINGER** *ins Haus*

Antarktis 2: RX Tech Bergwerk

Flucht aus dem **RUNDWEG**

TIP 60: Nach der Liftfahrt kriechen Sie durch die Nische in den scheinbar endlosen Rundweg. Sobald Sie zwei Türöffnungs-Geräusche nacheinander hören, machen Sie kehrt und laufen links in den neuen Gang hinein. Per Schalter kommen Sie auf die andere Seite des Gitters. In der großen Halle mit den drei Loren rennen Sie nach oben und schalten im Raum das Licht ein. Dann geht es zur mittleren Lore. Bremsen Sie vor Kurven nicht zu sehr, um noch genug Schwung für nachfolgende Sprünge zu haben. Mit dem Schraubenschlüssel bringen Sie Ihr Gefährt an der Hütte zum Halten. Drinnen rutschen Sie rückwärts die Schräge hinunter, erledigen den Mutanten und lassen sich dann bis fast ganz nach unten hinab.



TIP 60: Unter den tödlichen rotierenden Bohrern kann man locker hindurchkriechen.

Unsichtbare **SPALTE**

TIP 61: Ganz rechts auf dem Podest greift Lara nach der Spalte, hangelt sich nach links und zieht sich in die Nische hinein. Auf der Brücke nimmt sie die Brechstange und klettert auf die Felsen nahe der Stelle, wo ein Untoter auftaucht. Von dort kann sie an die Wand springen und sich in einer unsichtbaren Spalte festhalten. Sie hangelt nach links zur Nische und betätigt innen den Schalter. Über den Hügel am Eingang kommt Lara auf einen Weg, der sie an Schneefräsen und Sperren vorbei über die Schienen wieder zu ihrer Lore führt. Mit der geht es zurück zum Terminal, wobei unsere Archäologin die Weiche kurz vor dem Ende der Strecke umstellt. Mit dem Brecheisen holt sie sich die Batterie aus dem Schuppen und steigt damit in die untere Lore. Darin folgt sie den Schienen nach links, bis der Wagen anhält.



TIP 61: Von hier geht's mit drei Sprüngen hinaus.

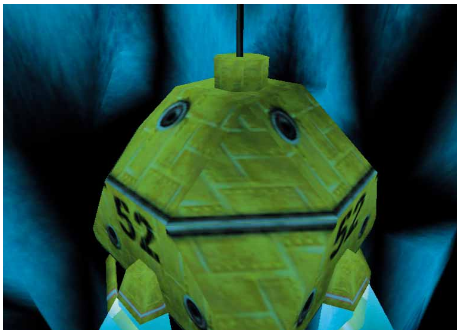
WEICHE *umstellen*

U-BOOT *absenken*

TIP 62: Hinter der Tür läuft die Heldin den langen Weg nach unten und steigt dann die Leiter nach oben, zur Hütte vor dem Kran. Im Wasserloch ist die Starterwinde. Nun rennt sie ganz zurück und nimmt die oberste Lore. An der Seite des Krans angekommen, baut sie die Batterie ein und startet ihn mit der Winde. Das U-Boot taucht nun ab: Lara springt hinterher, um einzusteigen. Im kleinen Raum auf dem Weg nach unten kann sie sich aufwärmen. Vom U-Boot aus taucht sie durch die Tür zwischen den beiden Lichtern, nach rechts und den langen Tunnel nach oben. Hinter der Brücke öffnet der Schalter die Tür.



TIP 62: Der Einsatzort für die schwere Batterie.



TIP 62: Wenn das U-Boot unten ist, steigt Lara ein.

Antarktis 3: Die vergessene Stadt

DREI von fünf Knöpfen drücken

TIP 63: Lara steigt über die Leiter in den zweiten Stock, zieht am Hebel und läuft durch das geöffnete Tor direkt unter ihr. Gleich rechts nimmt sie den Uli-Schlüssel an sich und läuft zur Gittertür (dort paßt er). Vor dem nächsten Gitter steigt sie nach draußen auf den Sims und zieht am Hebel. Durch das Fenster kommt sie wieder herein und rutscht die Schräge hinunter. Unten legt sie den Hebel um und steigt gegenüber der großen Halle nach oben zu den fünf silbernen Knöpfen an der Wand. Dort drückt sie den ersten, zweiten und fünften, um zur Brücke zu kommen. Rechts am Eingang der Höhle mit dem Kristall geht es nach oben und von dort mit Anlauf auf die andere Seite des Abgrunds. Nun läuft Lara nach rechts zu den Berserkern, an den schwingenden Kohlen vorbei und dann links hinunter zum Hebel.



TIP 63: Draußen auf dem Sims ist auch noch ein Hebel.



TIP 63: So sieht die Knopfreihe ordnungsgemäß aus.

Hebel in der DRITTEN Kammer

TIP 64: In der Arena muß Lara eine Menge Monster besiegen. In der Kammer des dritten Bösewichts ist ein Hebel, der einen Spalt in der Galerie gegenüber öffnet. Dahinter erwartet ein Hebel-Rätsel unsere Heldin. Die Richtungsangaben beziehen sich auf den Standort am Ende des Stegs am Eingang. Zuerst geht es nach gegenüber, dann nach rechts und dann ganz nach rechts unten.



TIP 64: Der Hebel gegenüber öffnet die Nische.

Hangeln unterm QUERWEG

Lara zieht den Hebel an der gehobenen Plattform und springt noch mal nach gegenüber. Zuletzt steigt sie bis unter den Querweg, hangelt sich daran entlang und öffnet den Ausgang. In der Halle mit den Köpfen läuft sie rechts um die Ecke und greift sich den zweiten Uli-Schlüssel. Dann geht es nach hinten links und die Leiter hoch. Oben öffnet sie mit dem Hebel das Gitter zum Raum mit der Lichtsäule.

Am TREIBSAND vorbei

TIP 65: Am Licht rechts vorbei sprinten Sie die Treppen hoch und waten anschließend rechts herum durch den Treibsand, um am Ende nach rechts hinaus in eine Höhle zu klettern. Nun geht es bis nach oben und über die Brücke, wo Sie die Maske einstecken. Auf dem Rückweg sollten Sie vorsichtig sein, da viele Steine von der Decke fallen. Sie klettern die Leiter hinunter, ziehen am Hebel und kommen wieder in den Raum mit der Lichtsäule. Oben gegenüber ist das Feuerrätsel. Sobald Sie auf den Quader am Eingang steigen, sehen Sie eine Karte, die Ih-

Der Weg über die PFLÖCKE


TIP 65: Die Treppe nach oben zu den vier Rätseln.


TIP 65: Dank der Karte fällt die Orientierung leichter.

nen die Orientierung beim Weg über die Pflöcke erleichtert. Die Route ist folgende: Laufen Sie links bis nach hinten, und springen Sie dann über den Pflock mit dem Medi-Kit. Über die unsichtbaren Plattformen kommen Sie an den Drachenköpfen vorbei, legen den Schalter um und nehmen hinter dem Gitter die zweite Maske mit.

TIP 66: Als nächstes geht es links zum Windrätsel. Im Labyrinth läuft Lara an der zweiten Kreuzung zweimal nach rechts und dann außen entlang bis zu den langen Schrägen. Von einer Seite zur anderen springend, entgeht sie den rollenden Stachelwalzen. Oben schnappt sie sich die dritte Maske. Im Wasser-Puzzle schwimmt sie durch die Schwerträder und legt im linken Tunnel den Hebel um. Dann läuft sie in den rechten Gang, biegt gleich nach rechts ab zum Hebel und nimmt gegenüber in der Halle die letzte Maske mit. Dort bedient sie den Hebel und geht zurück zum Hebel davor. Dahinter ist ein schmaler Schlitz, durch den Lara in einen Tunnel kommt. Von da aus geht es

Vorsicht bei den **STACHELWALZEN**

Die letzte **MASKE**


TIP 66: Das Licht ist erloschen, der Weg ist frei.

durch einen schmalen Spalt und die anschließende Falltür zurück zur Lichtsäule. Hier steckt Fräulein Croft die Masken in die dafür vorgesehenen Schlösser und öffnet mit dem Uli-Schlüssel den Eingang.

Antarktis 4: Meteoriten-Höhle

ALLE *Artefakte nehmen*

TIP 67: Der Endkampf erfordert all Ihr Können. Sammeln Sie die vier Artefakte ein, ohne auch nur einmal getroffen zu werden. Jetzt ist der Gegner verwundbar – machen Sie ihn fertig. Anschließend steigen Sie die Leiter empor, laufen hinter dem Gesicht auf die zweitletzte Stufe nach oben und machen einen Rückwärtssalto auf die Hand der Statue. Durch den Tunnel geht es nach links. Dann hangeln Sie sich zur Plattform in der Mitte. Von dort springen Sie zum Felsen, klettern nach oben und schlittern die Schräge hinunter. Gehen Sie durch das Tor zum Hubschrauber: Es folgt ein Abschlußvideo. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben das schwerste Tomb Raider aller Zeiten geschafft. GUN


TIP 67: Die vier Artefakte knacken den Endgegner.

Was das Handbuch verschweigt

Die Siedler 3

Bei den Siedlern ist aller Anfang leicht. Doch wenn Sie eine ferne Insel besetzen oder Ihre Truppen zum Sieg führen wollen, wird's Zeit für unsere Tips.

So niedlich Blue Bytes Siedler 3 auch aussehen mag: Hinter der Fassade steckt eine knallharte Wirtschaftssimulation, die beherrscht werden möchte. Handbuch und Online-Hilfe verstecken aber leider viele wichtige Punkte. Für die Online-Hilfe brauchen Sie außerdem einen Browser, zum Beispiel den Netscape-Navigator, den Sie auf unserer Cover-CD unter dem Menüpunkt »Programme« finden. Neben allgemeinen Tips für Einsteiger und Profis liefern wir Ihnen die Lösung zur Römer-Kampagne. In der nächsten Ausgabe folgen der ägyptische und der asiatische Feldzug.

Die Wirtschaft anleiern

Produzieren-de Bauten **ZUSAMMENFASSEN**

TIP 1: Bevor Sie damit beginnen, wie wild Häuser zu errichten, sollten Sie Ihr Startgebiet genau aufteilen. Die einzelnen Glieder einer Produktionskette dürfen nicht zu weit auseinanderstehen. So macht es zum Beispiel Sinn, Holzfäller, Forsthäuser und Sägewerke nahe beieinander zu errichten. Vor Bergen sollten Sie genug Platz für Eisen-, Werkzeug-, Waffen- und Goldschmiede lassen. Die Nahrungsproduzenten (Schweinezucht, Metzgerei, Getreidefarm, Mühle, Bäckerei und Brunnen) brauchen ebenfalls genug Freiraum – möglichst in der Nähe Ihrer Minen.



Tip 1: Getreidefarm, Mühle und Bäckerei sollten möglichst dicht nebeneinander stehen.

Sofort **GEOLOGEN** *losschicken*

TIP 2: Ihre Geologen sollten sofort zu den nächsten Bergen marschieren. Vergessen Sie nicht, Ihnen am Zielort den Befehl »Rohstoffe suchen« zu erteilen – sonst stehen die Experten nutzlos herum. Falls noch keine Berge zu sehen sind, sollten sich Ihre Späher schleunigst auf die Suche machen.

BAUSTOFFE *produzieren*

TIP 3: Bretter und Steine sind anfangs die wichtigsten Güter. Falls Sie noch keine Holzfäller, Sägewerke oder Steinmetze haben, sind sie schleunigst zu errichten. Ein Sägewerk, zwei bis drei Holzfällerhütten und zwei Steinmetze (Ägypter: drei) reichen für den Anfang. Bauen Sie erst dann ein Forsthaus, wenn Sägewerk und Holzfäller bereits arbeiten – sonst pflastert der Förster das Bauland mit Bäumen zu. Ein Forsthaus reicht für zwei bis drei Holzhacker dicke aus.

WOHNHAUS *errichten und wieder abreißen*

TIP 4: Arbeiter werden schnell knapp. Bauen Sie deshalb ein großes Wohnhaus, sobald die Bretter- und Steinproduktion läuft. Falls Sie keinen Bauplatz finden, tut's auch ein mittleres. Wenn alle Neusiedler das Gebäude verlassen haben, reißen Sie es sofort wieder ab. Später werden Sie immer mal wieder ein neues Wohnhaus errichten müssen. Beobachten Sie dann die frischen Untertanen: Wenn viele untätig herumstehen, sollten Sie das Wohnhaus stehenlassen. Manche Siedler streiken nämlich, wenn nicht genug Gebäude und Arbeitsplätze (inklusive Militärdienst) bereitstehen.



Tip 4: Reißen Sie Wohnhäuser wieder ab, sobald alle Siedler draußen sind.

BURGEN *niederreißen*

TIP 5: In vielen Missionen haben Sie anfangs bereits Türme und Burgen. Wenn Sie nicht gerade von einem Nachbarn bedroht werden, können Sie den Großteil abreißen. Aber nie alle – sonst ist die Mission sofort verloren. Die Baumaterialien, die nach dem Abriß liegenbleiben, helfen bei der Aufbauphase enorm.

FISCHE *an alle Minen liefern*

TIP 6: Die Fischer sind viel wichtiger als bei Siedler 2. Sie liefern schnell die ersten Mahlzeiten, während Brot, Fleisch oder Reis aufwendiger zu produzieren sind. Achtung: Laut Vorgabe werden Fische nur an Goldminen geliefert. Stellen Sie deshalb im Warenmenü die Fischverteilung anfangs so um, daß alle Minentypen gleichmäßig beliefert werden. Sobald die ersten Brote, Schinken oder Reiskörner fertig sind, können Sie die alten Einstellungen wieder übernehmen. Jeder Minenarbeiter buddelt nämlich viel eifriger, wenn er sein Lieblingsgericht geliefert bekommt (siehe Tabelle rechts).

Lieblingsspeisen der Minenarbeiter

Minentyp	Leibgericht
Kohle	Brot
Erz	Fleisch
Gold	Fisch
Schwefel	Reis
Edelsteine	Fisch

Vor allem **KOHLE** *fördern*

TIP 7: Kohle gehört zu den wichtigsten Bodenschätzen, weil gleich vier Betriebe auf sie angewiesen sind: Eisen- und Goldschmelze sowie Waffen- und Werkzeugschmiede. Bauen Sie deshalb rund doppelt so viele Kohle- wie Erzminen. Für jedes Goldbergwerk empfiehlt sich eine weitere Kohlemine. Weil Bergwerke auch erschöpfen können, sollten Sie Kohle vorsichtshalber einlagern.

Waren **EINLAGERN**

TIP 8: Jede Produktionsstätte kann maximal acht Waren an der Türschwelle lagern. Wenn diese Menge erreicht ist, stellt das Gebäude die Produktion ein. Errichten Sie deshalb mehrere Lager, und lassen Sie Ihre Siedler überschüssige Waren einlagern. Vor allem Baumaterialien, Goldbarren (Ägypter: Diamanten) und Waffen. Werkzeuge sollten Sie (entgegen den Voreinstellungen) nicht ansammeln.

HAMMER *reservieren*

TIP 9: Achtung: Der Werkzeugschmied braucht einen Hammer. Wenn Sie zu viele Waffenschmieden, Schmelzen oder Werften errichten, die ebenfalls Hämmer benötigen, fehlt einer für den Werkzeugmacher. Falls Sie in diese Sackgasse geraten, müssen Sie eine der genannten Produktionsstätten abreißen.

Werkzeuge **EINZELN** *schmieden*

TIP 10: Die Werkzeugschmiede stellt laut Voreinstellungen erst mal gar nichts her. Falls Sie ein bestimmtes Werkzeug brauchen, müssen Sie es erst im Produktionsmenü anklicken. Wenn Sie einen Neubau starten, sollten Sie in der Warenstatistik prüfen, ob die benötigte Gerätschaft bereitliegt. Vor allem Äxte (Holzfäller), Pickel (Steinmetz) und Hämmer (Schmieden, Schmelzen, Werft) sind schnell Mangelware. Nur bei ausreichenden Eisen- und Kohlevorräten sollten Sie Werkzeuge »auf Halde« produzieren (per Schieberegler im Produktionsmenü).



Tip 10: Stellen Sie Werkzeuge nur bei Bedarf her.

ARBEITS-BEREICH *ändern*

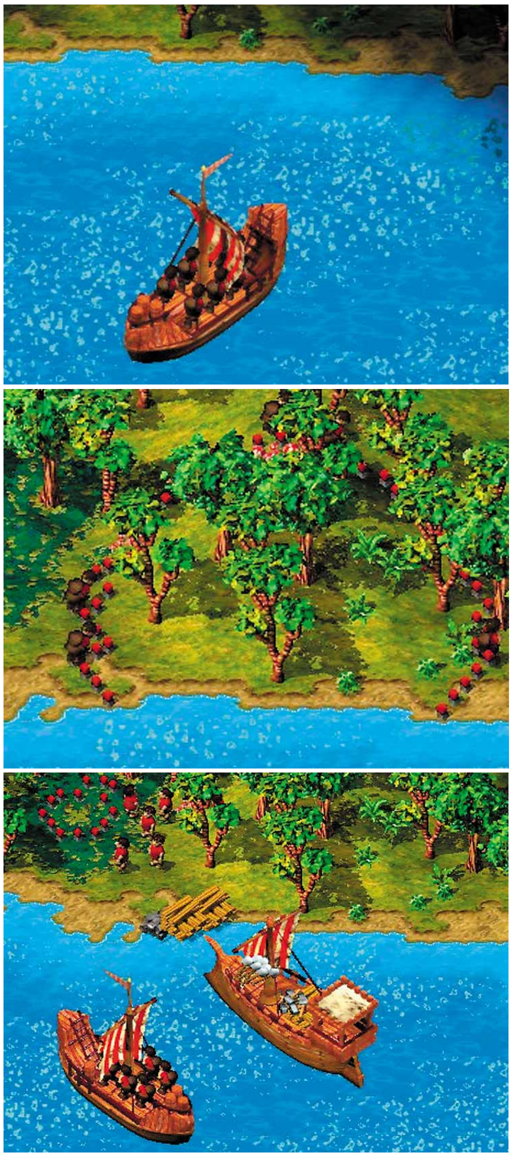
TIP 11: Vielen Gebäuden kann man einen neuen Arbeitsbereich zuweisen. Das ist besonders bei Holzfällern und Steinmetzen wichtig, falls ihnen die nahegelegenen Rohstoffe ausgehen und Ihnen Materialien für einen Neubau fehlen. Wenn Sie die wieder haben, sollten Sie bei den Holzfällern ein Forsthaus errichten. Beim Steinmetz empfiehlt sich der Abriß seines Gebäudes, um beim nächsten Felsgebiet eine neue Steinklopfer-Hütte zu errichten.

Bauern **SEITLICH** *anbauen lassen*

TIP 12: Die Bauern (Getreide, Reis, Wein) legen Ihre Felder grundsätzlich südlich ihres Gebäudes an. Da hier oft wenig Platz ist, sollten Sie den Arbeitsbereich neben den Bau verlegen, notfalls auch nördlich.

PLANIERER *reduzieren*

TIP 13: Falls die Meldung erscheint, daß Sie zu wenig freie Siedler haben und den Anteil der Träger reduzieren sollen: Senken Sie statt dessen die Prozentzahl der Planierer (im Siedlermenü unter »Berufsgruppen«). Der Warentransport ist nämlich meistens wichtiger als schnelles Fundamentlegen. Anschließend sollten Sie sofort ein Wohnhaus errichten.



Tip 14: So nehmen Sie Inseln ein: Wandeln Sie Arbeiter in Pioniere um. Die verschiffen Sie zur Zielinsel, wo sie das neue Gebiet annektieren. Schicken Sie Bauwerkzeuge hinterher.

Besiedlung von fremden Gegenden und Inseln

Inseln mit **PIONIEREN** *einnehmen*

TIP 14: Das Besiedeln fremder Inseln wird in der Anleitung nur knapp abgehandelt, obwohl es nicht einfach ist. Zunächst müssen Sie eine Werft errichten, ihr einen Steg zuweisen und eine Fähre bauen. Anschließend wandeln Sie auf der Ausgangsinsel Arbeiter per Siedlermenü in Pioniere um – am besten acht, weil das einer Schiffsladung entspricht. Setzen Sie die Pioniere zum Ziel-Eiland über, leeren Sie die Fähre und befehlen Sie den Pionieren, Land einzunehmen.

Pioniere wieder **UMWANDELN**

TIP 15: Im Idealfall finden Sie hier bereits Hämmer, Schaufeln und Baumaterial; wenn Sie die Hälfte

der Pioniere auf der Insel (!) wieder in Arbeiter umwandeln, können diese schon die ersten Gebäude errichten – am besten Holz- und Steinindustrie.

WAREN zur neuen Insel verschiffen

TIP 16: Falls Sie auf der neuen Insel Schaufeln, Hämmer und Baustoffe brauchen, müssen Sie in Ihrer Heimatstadt ein Transportschiff (in der Werft) sowie eine Anlegestelle bauen und einen Anlegepunkt festlegen. Klicken Sie dazu auf die Anlegestelle und dann auf das linke Icon in der oberen Leiste. Anschließend legen Sie den Zielpunkt fest (rechtes Icon in der oberen Leiste), der direkt am eingenommenen Strand Ihrer Zielinsel liegen sollte. Die Route wird jetzt durch Markierungen angezeigt. Im gleichen Menü legen Sie auch die Transportgüter fest: Setzen Sie Hämmer, Schaufeln, Bretter und Steine auf jeweils acht. Sobald genug Werkzeuge verschifft sind, stellen Sie Bretter und Steine auf »unendlich«, bis auf der neuen Insel keine neuen Baumateriallieferungen mehr gebraucht werden.



Tip 15: Klicken Sie die Anlegestelle an, um ins Transportmenü zu gelangen. Nach dem Klick auf (1) bestimmen Sie die Position des Stegs. Mit (2) legen Sie den Zielort fest, mit (3) die Transportwaren (hier Bretter und Steine).

Lieferungen UNTERBRECHEN

TIP 17: Falls Ihre Träger keine Waren zur Anlegestelle bringen, sollten Sie die Anlegestelle anwählen und das Icon ganz links oben kontrollieren: Wenn hier eine Hand zu sehen ist, pausiert der Warentransport. Klicken Sie das Icon an, bis ein Zahnrad samt Ausrufezeichen erscheint – so hat der Handel Priorität.

Lieferungen mit ESELN

TIP 18: Die Warenlieferung auf der eigenen Insel funktioniert wie bei den Seetransporten. Allerdings brauchen Sie am Ausgangsort statt der Anlegestelle einen Marktplatz, und Esel ersetzen die Transportschiffe.

Spezialisten

Spezialisten AUSBILDEN

TIP 19: Spione, Geologen und Pioniere müssen Sie im Siedlermenü unter »Berufsgruppen« extra ausbilden. Dazu brauchen Sie freie Träger. Falls Sie mehrere Inseln haben: Achten Sie darauf, vorher zu der Insel zu scrollen, auf der Sie die Spezialisten benötigen.

SPIONE sofort einsetzen

TIP 20: Mit Spionen läßt sich anfangs das umliegende Gebiet fast gefahrlos erkunden. Das hilft besonders bei der Suche nach ressourcenreichen Bergen. Die Späher tarnen sich beim Feind als einheimische Träger und können nur von Soldaten entdeckt werden. Meiden Sie beim Spionieren also Türme, Kasernen und Truppenansammlungen. Gegen feindliche Agenten helfen eigene Patrouillen.

Feindliche GEOLOGEN verschonen

TIP 21: Errichten Sie Bergwerke möglichst nur dort, wo Ihre Geologen es mit einer Extrameldung empfehlen (»hier wäre ein idealer Standort für eine Goldmine«). Nur bei Knappheit eines bestimmten Bodenschatzes lohnt sich eine Mine an einer Stelle, an der geringe Vorkommen gemeldet wurden. Weil Sie auch die Schilder feindlicher Geologen lesen können, sollten Sie die Spezialisten nicht angreifen – sie nehmen Ihnen die langwierige Suche ab.

PIONIERE nehmen Land ein

TIP 22: Pioniere beschlagnahmen neutrales Gebiet, ohne daß Sie Türme oder Burgen errichten müssen. Weil ein einzelner Pionier nur langsam Gelände annektiert, sollten Sie mehrere einsetzen. Sichern Sie das neue Territorium baldmöglichst mit Türmen ab. Pioniere lassen sich als einzige wieder in Arbeiter verwandeln, und nur mit ihrer Hilfe können Sie entfernte Gebiete und Inseln besiedeln.

Militärwesen

Ausbildung von SOLDATEN

TIP 23: Solange Sie keine Truppen brauchen, sollten Sie die Rekrutierung im Siedlermenü auf »manuell« stellen – sonst werden zu viele Neusiedler zu Soldaten, und Arbeitskraft geht verloren. Wenn Sie schnell Krieger brauchen, stellen Sie die Rekrutierung auf »automatisch« und senken notfalls noch den Anteil der Träger, Planierer und Bauarbeiter.



Tip 23: Mit »automatischer« Rekrutierung geht's schneller voran.

Mehr SCHÜTZEN rekrutieren

TIP 24: Das voreingestellte Rekrutierungs-Verhältnis zwischen Schwertkämpfern, Speerträgern und Schützen sollten Sie ändern: Senken Sie die Zahl der Speerträger um etwa die Hälfte, und erhöhen Sie den Schützen-Anteil um die Differenz. In der Waffenschmiede müssen Sie dementsprechend mehr Bögen als Speere herstellen. Für die Verteidigung von Türmen brauchen Sie nämlich



ZU Tip 25: Besetzen Sie grundsätzlich alle Türme mit Bogenschützen. Festungen lohnen sich nur an der Grenze.

mehr Schützen als vorgegeben. Denken Sie aber daran, daß diese keine Türme oder Festungen erobern können – das schaffen nur die Nahkämpfer.

TÜRME *mit Schützen besetzen*

TIP 25: Besetzen Sie jeden Turm mit Bogenschützen, auch wenn er im Inland liegt. Denn dann können Gegner schon von weitem bekämpft und Spione sofort ausgemacht werden. Vor allem große Festungen mit Bogenschützen sind kaum einzunehmen. Bemannen Sie auch eroberte Türme sofort mit Schützen, um Gegenangriffe abzuwehren.

ARMEE *bereithalten*

TIP 26: »Speichern« Sie Ihre Truppen auf eine Ziffertaste (per »Alt«-Taste und der Ziffer), und vergessen Sie dabei nicht die frisch Rekrutierten. Falls Sie nämlich angegriffen werden, müssen Sie Ihre Soldaten nicht erst zusammensuchen, sondern einfach per Tastendruck aufrufen.

FESTUNGEN *nur an Grenzen bauen*

TIP 27: Festungen machen nur an der Grenze Sinn – im Inland nehmen sie zu viel Platz weg. Falls im Grenzgebiet Bauland fehlt, errichten Sie mehrere kleine Türme in Schußreichweite. So können sich die stationierten Schützen gegenseitig Feuerschutz geben.

Mehrere **KLEINE TEMPEL** *bauen*

TIP 28: Es gibt zwei Arten von Tempeln. In den kleinen wird der Alkohol gebracht, und im großen werden die Priester ausgebildet. Sie sollten mehrere kleine Tempel errichten, um mehr Alkohol zu Ihren Göttern bringen zu können. Dadurch werden Ihre Soldaten früher zu starken Kämpfern, und die Priester-Magie lädt schneller auf. Schauen Sie regelmäßig im Truppenmenü nach, ob sich eine Waffengattung wieder verbessern läßt.

KAMPFKRAFT *verbessern*

TIP 29: Produzieren Sie fleißig Goldbarren (Diamanten bei den Ägyptern), die Sie dann einlagern – so erhöht sich die Kampfkraft auf fremden Boden. Dazu setzt man im Warenmenü die Barren oder Diamanten mindestens auf die dritte Stelle (in der Regel hinter Brettern und Steinen).

Die ideale **SCHLACHTORDNUNG**

TIP 30: Formieren Sie Ihre Armee: Beim Angriff sollten die Schwertkämpfer nach vorne, dahinter die Speerträger, und schließlich die Schützen. Halten Sie einige Schwertkämpfer bereit, um die feindliche Armee zu umgehen und ihre Fernkämpfer anzugreifen.

Den **FEIND** *in ihr Land locken*

TIP 31: Ihre tapferen Recken sind im eigenen Land wesentlich stärker als auf neutralem oder feindlichem Boden. Locken Sie deshalb die feindliche Armee in Ihr Land, um sie dort zu bekämpfen. Beginnen Sie dazu einfach ein Gefecht, und ziehen Sie sich sofort zurück. Vor allem zahlenmäßig gleich starke Truppen werden Ihnen meistens folgen und zumindest in Ihren Pfeilhagel geraten. Wenn Sie einen feindlichen Turm erobert haben, gehört zumindest das unmittelbar angrenzende Gebiet Ihnen – versammeln Sie Ihre Armee dann direkt neben dem Turm, um den Gegenangriff besser abzuwehren.

Vor erstem Angriff **SPEICHERN**

TIP 32: Überlegen Sie sich Ihren ersten Angriff gegen einen Konkurrenten sehr gut. Sobald Sie nämlich einen Computergegner attackieren, wird dieser seine gesamte Soldaten zusammentrommeln und versuchen, den Angriff abzuschlagen. Speichern Sie vor Ihrer Attacke unbedingt: Falls Sie verlieren, marschiert die feindliche Armee fast immer in Ihr Land ein. Wenn Sie dann nicht gut vorbereitet sind, haben Sie kaum noch eine Chance. Sobald Sie das entscheidende Gefecht hingegen gewonnen haben, ist der Feind für geraume Zeit stark geschwächt.

Verwundete **HEILEN**

TIP 33: In Frontnähe sollte unbedingt ein Lazarett errichtet werden. Das gilt auch für feindliche Inseln, auf denen Sie gerade gelandet sind. Ziehen Sie angeschlagene Soldaten zum Lazarett zurück, sie werden dort automatisch geheilt. Hilfreich: Wenn Sie eine Armee auswählen und die »Tab«-Taste drücken, werden alle Verletzten markiert.

KRIEGSMASCHINEN *nur gegen Festungen*

TIP 34: Die Kriegsmaschinen der drei Völker können zwar einigen Schaden anrichten, sind aber nicht so gut wie eine funktionierende Armee. Ihre Herstellung dauert verhältnismäßig lange und verschlingt einige Ressourcen. Vor allem die Römer sollten abwägen, ob sie die wertvollen Steine nicht lieber für etwas anderes einsetzen wollen. Die Superwaffen sind jedoch ideal, um große Festungen zu knacken. Die Kriegsmaschinen werden von Felsgebieten, Wäldern und Bergen blockiert – achten Sie also darauf, daß sie freie Bahn zur Front haben.



Tip 34: Die schweren Kriegsmaschinen können nicht durch Felsgebiete, Wälder oder über Berge rollen.

Die Römer-Kampagne

Die Kampagne der Römer ist recht leicht, da sie fast nur zur Übung und Einführung in das Spiel dient. Wenn Sie unsere allgemeinen Tips beherzigen, dürften keine Probleme auftauchen.

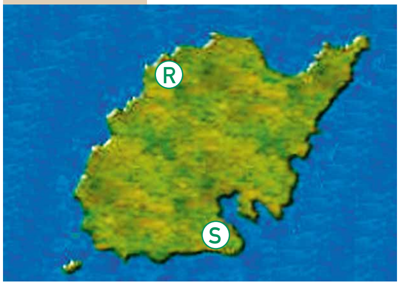
Szenario 1: Erste Schritte

In **RUHE** *aufbauen*

TIP 35: Ihr Gegner wird Sie in dieser Mission nicht belästigen und ist weder stark geschützt, noch sonderlich reich. Deshalb können Sie in Ruhe eine kleine Siedlung gründen und für eine funktionierende Wirtschaft sorgen. Die Berge in der Nähe sind voll mit Rohstoffen. Kohle- und Erzvorkommen reichen für eine kleine, schlagkräftige Armee aus.

30 SOLDATEN *ausbilden*

TIP 36: Bilden Sie 30 Soldaten aus, und bauen Sie mindestens soviel Gold ab, daß Ihre Krieger mehr als 50 Prozent Angriffsstärke im Feindesland verfügen. Greifen Sie danach mit Ihren Starttruppen und den frisch rekrutierten 30 Einheiten an. Nachdem Ihr Gegner seine Armee verheizt hat, können Sie in Ruhe seine Siedlung erobern.



Szenario 1: Der Feind (R) läßt Sie in Ruhe.

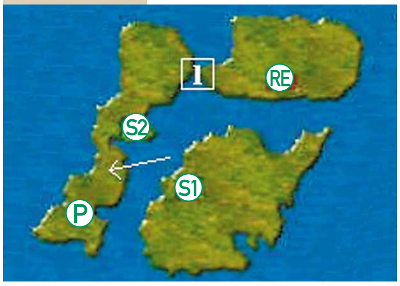
Szenario 2: Nach dem Krieg

Insel **VOLLSTÄNIG** *besiedeln*

TIP 37: Weiten Sie Ihre Gebiete Richtung Süden aus, und besiedeln Sie nach und nach die gesamte Insel, da Sie den Platz und die Rohstoffe aus den Bergen benötigen. Um die kleine Stellung auf der Feindinsel brauchen Sie sich nicht zu kümmern, da sie von keinem der Gegner angegriffen wird.

Nach **SÜDEN** *übersetzen*

TIP 38: Bauen Sie sieben Fähren und setzen Sie eine 56 Mann starke Armee auf die Feindinsel über, die zunächst den schwachen Gegner im Süden angreift. Sobald die Insel erobert ist, heilen Sie Ihre Soldaten zu Hause und sammeln sie danach bei (1). Dort gibt's einen schmalen Damm zur größeren Feindsiedlung. Fallen Sie darüber ein, und versuchen Sie, die gesamte gegnerische Armee zu schlagen. Locken Sie diese möglichst auf neutralen Boden – so haben die feindlichen Soldaten die gleiche Kampfstärke wie Ihre.



Szenario 2: Greifen Sie über den Damm (1) an.

Szenario 3: Nördliche Begegnungen

Siedlung **AUSBAUEN**

TIP 39: Bauen Sie vor allem Ihre Hauptsiedlung im Süden aus. Östlich des zweiten Dorfs finden Sie Berge mit Bodenschätzen – und den ägyptischen Feind. Der greift aber nicht von sich aus an.

SPÄHER *aussenden*

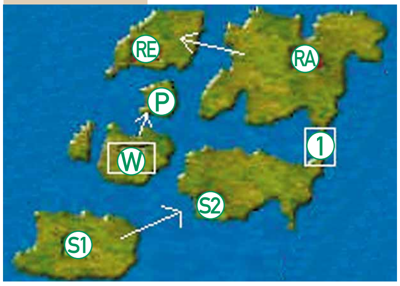
TIP 40: Senden Sie einige Späher aus, um die feindliche Siedlung zu erkunden. Versuchen Sie herauszufinden, wo ihr kleiner Tempel und die gegnerische Armee stehen. Letztere sollten Sie stets im Auge behalten, um Gegenangriffen vorzubeugen.

Ägypter von Süden **ANGREIFEN**

TIP 41: Sammeln Sie Truppen bei der Zweitsiedlung, bis Sie etwa 60 Soldaten beisammen haben (davon rund 20 Bogenschützen). Falls Sie schon Priester besitzen, sollten die sich zur Armee gesellen. Greifen Sie den Ägypter über (1) von Süden her an. Konzentrieren Sie sich vor allem auf die Feind-Priester, die Ihre Soldaten ansonsten in Pioniere verzaubern. Versuchen Sie den Tempel möglichst früh zu vernichten.

Zum Feind **ÜBERSETZEN**

TIP 42: Sobald die Stadt gefallen ist, können Ihre Truppen auf die schwach verteidigte nordwestliche Insel übersetzen. Nachdem Ihre Soldaten beim Heiler waren, fahren sie zur Insel (W). Wenn Sie hier rund 40 Soldaten versammelt und die Kampfkraft auf rund 70 Prozent gesteigert haben, preschen Sie nach Norden vor und greifen die stark verteidigte Stadt an.



Szenario 3: Als erstes den ägyptischen Konkurrenten über (1) ausschalten.

Szenario 4: Ärger im Westen

Falsches **BRIEFING**

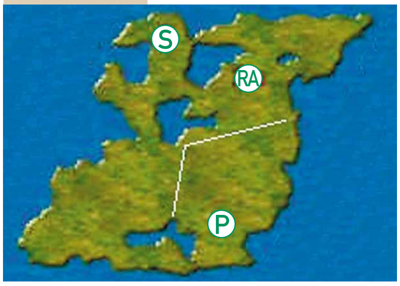
TIP 43: Die Missionsbeschreibung ist falsch! Auf der Karte beginnen Sie nicht an Position (S), sondern bei (P). Die Piraten starten dagegen bei (S).

Mit Türmen **ABSCHOTTEN**

TIP 44: Sie werden vom Norden und Nordwesten her bedroht; schon nach kurzer Zeit startet der Feind einen Angriff. Sobald der abgewehrt ist, rücken Sie nach Norden vor. Errichten Sie hier mehrere Festungen (siehe Karte), die Sie mit einem stehenden Heer sichern. Die benötigten Ressourcen birgt der große Berg im Westen. Halten Sie eine kleinere Armee in Reserve – die werden Sie noch brauchen.

Ramadamses **ANLOCKEN**

TIP 45: Die Ägypter haben ein relativ großes Heer, daß sich mit einer List jedoch leicht vernichten läßt. Greifen Sie mit etwa 20 Männern einen ägyptischen Turm an, und warten Sie, bis das Heer des Ramadamses auf Sie zugestürmt kommt. Während sich fünf Leute opfern und kämpfen, rennt der Rest schnell zu Ihren Festungen zurück, wo Ihre Hauptarmee wartet. Der sie verfolgende Feind rennt somit in Ihre Pfeile und die Hauptstreitmacht. Gehen Sie danach sofort in die Gegenoffensive, um das gesamte ägyptische Terrain zu erobern.



Szenario 4: Sichern Sie die Nord- und Nordwestgrenze mit Festungen ab.

ERSATZHEER *abstellen*

TIP 46: Achten Sie während der Operation auf die Piraten. Wenn die nämlich eine Chance wittern, fallen sie mit einem großen Heer bei Ihnen ein. Fangen Sie die Invasoren mit Ihrer Reservearmee ab, um Ihrerseits die Piratensiedlung zu überrennen.

Szenario 5: Das Rennen

Beim Bauen **PLATZ** *sparen*

TIP 47: Die Startinsel im Südosten bietet extrem wenig Platz. Produzieren Sie im Südwestteil Bretter und Steine. Im nördlichen Abschnitt errichten Sie Bergwerke und rund um die Insel Fischerhütten, die nur wenig Platz brauchen. Beliefern Sie die Bergleute ausschließlich mit Fisch. So bleibt genug Gelände

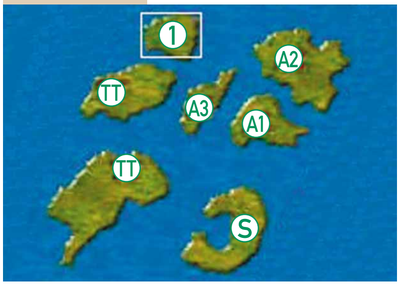
für zwei große Wohnhäuser, eine Werft, eine Goldschmelze, eine Waffenschmiede, eine Kaserne und eine Anlegestelle übrig.

FREIE INSEL *im Nordwesten*

TIP 48: Erobern Sie die unbewohnte Insel (1), und lagern Sie dort die Goldbarren aus, für die in Ihrer Hauptsiedlung kein Platz ist. Roden Sie die neue Insel, um zwei kleine Tempel und möglichst viele Weingüter zu bauen. Ein großes Wohnhaus liefert das benötigte Personal. Nun lassen sich Ihre Truppentypen schnell verbessern.

Die **INSEL** *im* **NORDOSTEN** *angreifen*

TIP 49: Sobald die drei Waffengattungen je einmal verbessert wurden, bauen Sie fünf Fähren und bilden 40 Soldaten aus. Mit denen greifen Sie im Westen der nordöstlichen Insel (A2) an – nur dort werden genug Goldbarren gefertigt, um dieses Szenario zu verlieren. Attackieren Sie über die Berge, und vernichten Sie die Armee des Feindes auf einen Schlag. Kämpfen Sie sich rasch bis in den Süden der Insel vor, um das Lager mit den Goldbarren einzunehmen. Die Inseln (A1) und (A2) leisten kaum Gegenwehr.

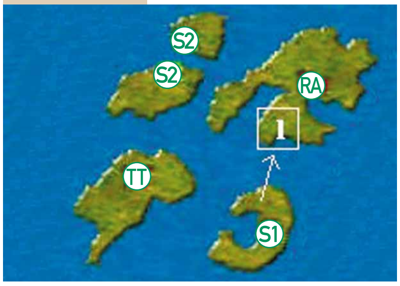


Szenario 5: Die kleine Insel bei (1) bietet Ihnen genug Platz für Weinbau und Tempel.

Szenario 6: Die Vulkaninsel

Viel **WEIN** *anbauen*

TIP 50: Die Mission ist fast wie die vorherige zu lösen. Errichten Sie auf der Insel im Nordwesten (S2) fünf kleine Tempel und mindestens acht Weinplantagen. Ihre Soldaten werden so schnell verbessert. Die Insel unterhalb (S2) können Sie zum Fährenbau nutzen. Ihre Hauptinsel (S1) ist schon so weit besiedelt, daß kein Bauplatz übrig bleibt. Nur Bergwerke fehlen noch; rekrutieren Sie auf dieser Insel Ihre Soldaten.



Szenario 6: Der Südstrand der nordöstlichen Insel (1) ist nur schwach verteidigt.

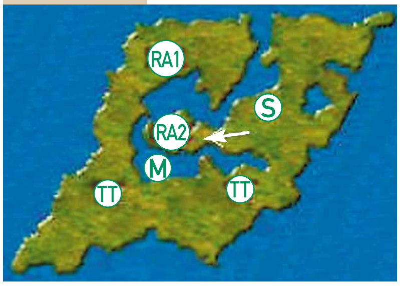
VEREINT *im Norden angreifen*

TIP 51: Bauen Sie zehn Fähren, die Sie vollständig mit Soldaten füllen. Ihr Gegner hat die riesige Insel im Norden komplett besetzt, so daß Ihnen kein Sammelpunkt bleibt. Laden Sie deshalb die zehn Schiffe gleichzeitig bei (1) aus, da sich dort nur wenige Soldaten aufhalten. Erobern Sie rasche einige Türme, und lassen Sie Soldaten über den Seeweg nachkommen. Ihr Feind wird wieder sofort mit seiner ganzen Armee angreifen. Wenn die Entscheidungsschlacht gewonnenen ist, haben Sie die Insel im Grunde schon erobert. Sie brauchen sich nicht zu beeilen, da Ihr Gegner Stunden braucht, um seine 100 geforderten Goldbarren zu produzieren.

Szenario 7: Geplänkel

FEIND *sofort auslöschen*

TIP 52: In dieser Mission ist Blue Byte ein kleiner Designfehler unterlaufen. Wenn Sie sofort zu Beginn all Ihre Soldaten zusammenziehen und die Siedlung von Ramadamses (Ra2) unverzüglich angreifen, haben Sie die Mission schon gewonnen. Sie müssen lediglich zwei Burgen und einige Türme erobern, die nicht besonders stark besetzt sind. Und das stehende Heer der Ägypter ist ein Witz.



Szenario 7: Sie sind stärker - überrennen Sie den Feind sofort mit allen Truppen.

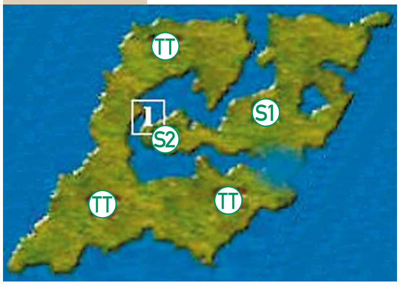
Szenario 8: Des Händlers letzter Auftrag

Den einzigen **ZUGANG** *besetzen*

TIP 53: Sie haben einen riesigen Teil der Karte schon besetzt. Der asiatische Gegner kann nur durch den Zugang bei (1) angreifen. Wenn Sie dort sofort alle Soldaten hinziehen und drei Festungen sowie ein Lazarett errichten, wird er nichts gegen Sie ausrichten können. Seine sporadischen Angriffe lassen sich ohne größere Probleme abwehren.

100 SOLDATEN *rekrutieren*

TIP 54: Da der Gegner nicht mehr gefährlich werden kann, brauchen Sie nur Ihr Gebiet weiter zu besiedeln und eine riesige Armee von mindestens 100 Mann aufzustellen. Verbessern Sie die drei Truppentypen und die Kampfkraft Ihrer Soldaten aufs Maximum. Die nötigen Rohstoffe finden Sie überall. Anschließend greift Ihre Armee, unterstützt von Katapulten und Priestern, den asiatischen Feind an. Rücken Sie dabei über den Damm (1) vor.



Szenario 8: Den Engpaß (1) unverzüglich mit drei Festungen und den Starttruppen sichern.

Einen **KEIL** *treiben*

TIP 55: Schlagen Sie eine Bresche zwischen dem nördlichen und südlichen Gebiet des Widersachers, und wenden Sie sich gegen letzteres, da er dort Soldaten produziert. Der Gegner wird nicht sofort mit seinem ganzen Heer kontern, sondern einen Großteil im Inland halten. Rechnen Sie also damit, während Ihres Eroberungszuges mehrmals zurückgeschlagen zu werden. Dann sollten Sie Ihre Armee zu den drei Festungen am Damm (1) zurückziehen und beim Lazarett wieder aufpäppeln. Die Besetzung des nördlichen Feindgebiets ist schließlich nur noch Formsache. Jupiter hat allen Grund zu feiern, denn seine Konkurrenten dürfen nun das Universum weiß anstreichen. Im nächsten GameStar zeigen wir, wie sich die beiden Widersacher rächen können. MD

Leben und sterben lassen

Grim Fandango

Der Ausflug ins Jenseits dauert vier Jahre und ist mit Rätseln gespickt. Damit Sie nicht verlorengehen, spielt GameStar für Sie den Reiseführer.

Unsere Komplettlösung zu LucasArts' Grim Fandango versorgt Sie mit der Lösung zu sämtlichen Rätseln, doch schauen Sie sich zuerst selbst um – der Charme des Spiels geht verloren, wenn man die Atmosphäre und die Dialoge nicht voll auskostet. Viel hängt von den Gesprächen ab. Wir haben längere Unterhaltungen daher der Genauigkeit halber als Zahlenfolgen dargestellt: 1, 2, 1 heißt also, daß Sie zu Beginn die erste (oberste) Option wählen, nach der Antwort Ihres Gesprächspartners die zweite und im Folgenden wieder die erste.

1. Jahr – Der Rausschmiß

NACHRICHT lesen

TIP 1: Sobald Ihr Held wieder in seinem Büro angekommen ist, landet eine Nachricht in der Rohrpost. Stecken Sie die Botschaft ein, und verlassen Sie den Raum. Am Ende des Ganges führt der linke Aufzug zur Garage. Dort angekommen, klopfen Sie an die Tür der Bude in der hinteren Ecke.

Glottis als FAHRER

TIP 2: Im Gespräch mit Glottis überreden Sie ihn dazu, als Ersatzfahrer einzuspringen: 2, 2, 2, 2, 3 sind die richtigen Dialogzeilen. Verlassen Sie dann die Garage, und nehmen Sie oben den anderen Aufzug.

In Corpals BÜRO

TIP 3: Manny verläßt das Gebäude und wendet sich, auf dem Platz angekommen, der kleinen Seitenstraße zu. An deren Ende ergreift er das herunterhängende Seil und erklimmt das Institut von außen. Das offene Fenster lädt zu einem kleinen Besuch ein. Don Corpal ist nicht da, und sein Computer ist unbewacht. Stellen Sie diesen so ein, daß er Eva sagt, sie solle den Auftrag selber unterschreiben.



ZU TIP 4: Wenn Sie in der Welt der Lebenden mit ihrer Sense den Sack öffnen, finden Sie Ihren ersten Kunden.

Im REICH der Lebenden

TIP 4: Anschließend verlassen Sie das Büro durchs Fenster und kehren zu Eva zurück, die nun den Auftrag unterzeichnet. Glottis bringt Sie jetzt ins Reich der Lebenden, wo Sie mit Ihrer Sense den Sack öffnen. Danach begeben Sie sich in Ihr Büro und nehmen die Spielkarten vom Tisch. Eine davon wird mit dem Locher auf Evas Schreibtisch gezinkt.

KATZE vom Clown

TIP 5: Manny verläßt erneut das Haus und spricht den bei den Festzelten stehenden Clown an. Bitten Sie ihn, Ihnen etwas zu knoten – behaupten Sie, er könne keine Katzen machen. Wenn Sie ihn einen Wurm knoten lassen, bekommen Sie einen leeren Ballon, wovon Sie zwei benötigen (1, 1, 1, 3). Am Stand daneben klauen Sie ein Brot.

Was tun mit den BALLONS?

TIP 6: Daraufhin kehrt unser Held ins Institut zurück und geht dort in den Verpackungsraum. Hier füllt er je einen Ballon mit dem Inhalt des roten und des blauen Schlauchs. Nun geht's zurück in Mannys Büro. Dort steckt er beide Ballons in den Schacht der Rohrpost und sucht dann den Verteilerraum (gegenüber vom Verpackungsraum) auf.

Offene Tür VERRIEGELN

TIP 7: Drehen Sie die Verriegelung der offenen Tür, und fragen Sie den Elementargeist, wer wohl so etwas Böses wie die Verschmutzung des Verteilers tun würde. Dann beenden Sie das Gespräch und greifen sich den Feuerlöscher. Damit verlassen Sie den Raum, betreten ihn wieder und stecken Ihre gezinkte Spielkarte in den Schlitz der vorderen Rohrpost. Mit den dort gefundenen Informationen erhält Manny eine Kundin, die er in seinem Büro zurückläßt.

Gespräch mit dem SCHATTEN

TIP 8: Nun geht's zu Don Corpal, der Sie in Glottis' Bude einsperrt. Klopfen Sie an die Tür, und befehlen Sie dem daraufhin erscheinenden Schatten, die Tür zu öffnen. Er läßt sich darauf ein, sobald er von Ihnen weiß, daß die DOD ein falsches Spiel spielt und Sie dem ein Ende setzen wollen. Im Hauptquartier der Rebellen erteilt Salvador den Auftrag zur Beschaffung einiger Taubeneier.

Einsatz der KORALLE

TIP 9: Nun sucht unser Held Dominos Büro auf. Drei Schläge auf den Punchingball offenbaren ein Mundstück, welches Manny einsteckt. In der Schreibtisch-

schublade findet er außerdem eine Koralle. Draußen ziehen Sie das kürzere Ende des Seils hoch und befestigen es an der Koralle. Ein Wurf befördert das Seil zur Feuerleiter, wo es einhakt.

KATZE *gegen Vögel*

TIP 10: Auf dem Dach legen Sie Ballon-Katze und Brot in die Schale. Nachdem die lästigen Vögel erschreckt abgezogen sind, stecken Sie die Eier ein und klettern wieder runter. Dann geht's zu Glottis' Bude, wo per Füll-O-Dent-Spender etwas Paste auf Dominos Mundstück aufgetragen wird.

ZAHNAB-DRUCK *herstellen*

TIP 11: Manny benutzt das Mundstück an sich selbst und erhält so einen Abdruck seines Gebisses. Im Hauptquartier geben Sie Salvador die Eier und Eva das Mundstück. Kurz darauf finden Sie sich weit außerhalb der Stadt wieder.

Ein **HERZ** *für Glottis*

TIP 12: Im Wald treffen Sie Glottis, der sich beim Gespräch hochdramatisch das Herz herausreißt. Sie finden es im nahen Spinnennetz wieder. Ein Knochen (vom Haufen daneben) stabilisiert das Netz soweit, daß Sie es mit der Sense ziehen und als Schleuder mißbrauchen können. Jetzt kann Manny Glottis das Herz wieder einpflanzen.

Pumpen **SYNCHRO-NISIEREN**

TIP 13: Weiter rechts im Wald steht eine seltsame Maschine. Stellt man die Schubkarre auf eine der vier Leitungen, so wird die jeweils angeschlossene Pumpe außer Betrieb gesetzt. Synchronisieren Sie so die linke und die rechte Seite, bis der Baum sich zu schütteln beginnt. Dann wird die Maschine per Hebel angehalten und Glottis klettert daran empor. Ist er oben, schalten Sie wieder ein.

Schild **PLAZIEREN**

TIP 14: Dann geht's zurück zum Straßenschild. Reißen Sie es aus der Erde und gehen Sie damit in die Waldecke im Nordwesten. Dort stellen Sie das Schild auf. Ziehen Sie es wieder heraus, und gehen Sie zu dem Punkt, auf den es gezeigt hat. An der Stelle plazieren Sie das Schild erneut: Jetzt öffnet sich eine Höhle. Drinnen bekommen Sie den Schlüssel, wenn Sie etwas am Gestell wackeln. Mit dem Auto führt Sie der Weg nun in den Nordosten. Dort geht's durch die Tür und auch gleich wieder hinaus.



TIP 15: Mit dem Feuerlöscher geht es gegen die Biber.

KNOCHEN *für die Biber*

TIP 15: Manny nimmt drei herumliegende Knochen und geht links entlang zum Seeufer. Die Knochen wirft er nacheinander in den See. Jedem Knochen springt einer der Dämonenbiber hinterher: Erledigen Sie die Biester anschließend mit dem Feuerlöscher. Zurück bei Glottis, öffnen Sie mit dem Schlüssel das große Tor und machen sich mit Ihrem Feuerstuhl auf den Weg nach Rubacava.

FOTO *zeigen*

TIP 16: Im Restaurant in Rubacava entdecken Sie einen alten Bekannten – Celso Flores. Bieten Sie Flores Hilfe bei der Suche nach seiner Frau an, dann rückt er ein Foto heraus. Sie verlassen nach dem Gespräch den Laden und wandern durch den Nebel. Nachdem Velasco Sie aus dem Wasser gefischt hat, unterhält er sich mit Glottis. Zeigen Sie dem Hafenmeister das Foto. Das daraufhin ausgehändigte Hafenbuch bringen Sie zu Celso.

2. Jahr – Falschspiel in Rubacava

Mit **VELASCO** *reden*

TIP 17: Drinnen auf dem Tisch befinden sich die Briefe von Salvador. Lesen Sie diese und begeben Sie sich dann zum Vorplatz des Cafés. Überreden Sie Velasco, daß Sie statt Naranja an Bord gehen dürfen (1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 4). Zu diesem Zweck muß erst einmal ein Gewerkschaftsausweis her.

Gespräch mit **CHARLIE**

TIP 18: Gehen Sie zum Café. Dort schnappen Sie sich die Weinbrandflasche aus der Bar und sprechen mit Charlie im Kasino. Auf die Frage, was er hier tue und wie es um seine Fälschungen bestellt sei, erhalten Sie eine Druckplatte und den VIP-Ausweis. Letzteren zeigen Sie Glottis, der sich damit sogleich verdrückt. Folgen Sie ihm zur Katzenrennbahn, wo er im Lagerraum einen Dosenöffner einsteckt.

So sperren Sie den **KELLNER** *ein*

TIP 19: Der Eingang zur VIP-Lounge liegt neben dem Wettschalter. Begeben Sie sich in die Küche, und sammeln Sie die Pipette ein. Sobald der Kellner im Schrank verschwindet, schließen Sie von außen die Schranktür und verriegeln sie mit der Sense. Klettern Sie die Leiter am Faß hoch und öffnen Sie es oben mit dem Dosenöffner.

Per Stapler in den **GEHEIM-GANG**

TIP 20: Im Weinkeller steigt Manny auf den Gabelstapler und fährt ihn in den Fahrstuhl, welcher auf Knopfdruck anfährt. Das Fahrstuhlgitter hat am Boden zwei Lücken. In eine davon führen Sie die Gabel Ihrer Maschine ein, sobald der Fahrstuhl einen Durchgang passiert. Ein Ruck am Hebel des Gabelstaplers läßt dessen Werkzeug nach oben schnellen; der Weg



TIP 20: Öffnen Sie per Gabelstapler den Geheimgang.

ist frei. Am Ende des Geheimganges nehmen Sie den Koffer an sich.

Seemann **BETÄUBEN**

TIP 21: Nächstes Ziel ist die Küche des Blue Casket. Dort füllen Sie die Pipette am Spülbecken. Damit geht's dann zu Toto, dem Schnitzer. Öffnen Sie den Kühlschrank und das Gemüsefach. Während Toto den Kühlschrank schließt, entleeren Sie die Pipette in die Flasche des Seemanns. Liegt der flach, borgen Sie sich seinen Erkennungsmarker.



Zu Tip 21: Ein Tropfen aus der Pipette macht den Schnaps des Matrosen zu einem umwerfenden Getränk.

So bekommen Sie den **DETEKTOR**

TIP 22: Statten Sie Carla beim Sicherheitscheck des Luftschiffs einen Besuch ab. Ein Schluck aus der Weinbrandflasche und ein anschließender Metallcheck bringen Sie samt Carla ins Hinterzimmer. Dort versuchen Sie, ihr den Metalldetektor abzuschwatzen. Dieser landet daraufhin in der Katzenstreu. Stellen Sie sich auf den Steg, und suchen Sie mit der Sense nach dem Detektor.

IDENTITÄT *verändern*

TIP 23: Anschließend suchen Sie das Leichenschauhaus auf und stecken einem der Ersprossenen Naranjas Erkennungsmarke an. Membrillo geben Sie den Metalldetektor, womit er Naranjas Identität feststellt. Zurück zum Blue Casket. Die drei Hippies zeigen sich von Salvadors Briefen so beeindruckt, daß Sie nun deren Buch einstecken können.

Ein **ANWALT** *für die See-Bienen*

TIP 24: Überreichen Sie das Buch den See-Bienen. Eine von ihnen benötigt nun dringend einen Anwalt. Dieser befindet sich in der VIP-Lounge. Überzeugen Sie Nick davon, daß Sie ihn, den besten Anwalt weit und breit, brauchen (1, 1, 2, 2, 1). Nach einem zweiten Versuch und einem Hinweis auf sein Techtelmechtel mit Olivia verläßt Nick den Tisch.

So bekommen Sie den **SCHLÜSSEL**

TIP 25: Das herrenlose Zigarettenetui stecken Sie ein und bringen es Carla, unter deren Tisch Sie es angeblich gefunden haben. Probieren Sie den Schlüssel aus dem Etui gleich am Leuchtturm aus. Für Lola ist es leider zu spät. Zeigen Sie Lupe Lolas Garderobenkarte, und untersuchen Sie ihre Jacke.

WETTSCHEIN *gegen Foto*

TIP 26: Mit dem Wettschein-Drucker stellt Manny einen Schein für Woche 2, Dienstag, Rennen 6 aus. Diesen bekommt die Bedienung am Schalter für Zielfotos (gegenüber dem Wettschalter auf der Katzenrennbahn). Zeigen Sie Nick das eingetauschte Foto. Danach geht's zurück zum Café. Betätigen Sie die Magnettaste auf der Roulette-Konsole in Ihrem Schreibtisch dann, wenn die rechte der im Dreieck angeordneten Lampen leuchtet.

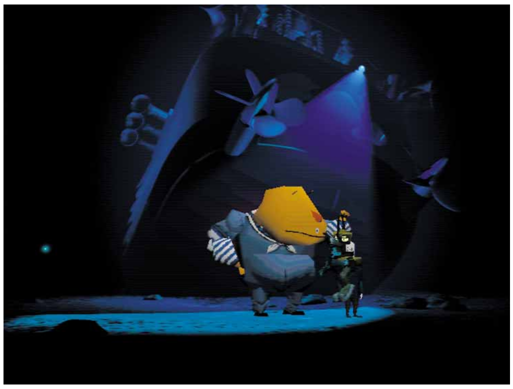
3. Jahr – Am Rand der Welt

Schiff **ZERSTÖREN**

TIP 27: Betreten Sie das Schiff. Unten im Maschinenraum lassen Sie Manny den Steuerbordanker senken und das Schiff (per Motorkontrolle) nach rechts fahren. Dann hebt er den Steuerbordanker kurz und läßt ihn erneut sinken. Per Sense verhakt er den Anker durch das Steuerbord-Bullauge am Schiff. Dann wird noch der Backbordanker gehoben. Wenn Sie das Schiff jetzt rückwärts fahren lassen, bricht es spektakulär auseinander.

CHEPITO *mitnehmen*

TIP 28: Läuft man am Rand des Lichtkegels vorbei, erscheint Chepito. Diesen sprechen Sie nur kurz an und lassen ihn dann seiner Wege ziehen. Halten Sie dann seine Laterne fest und wenden sich anschließend Glottis zu. Bei der Perle geht's nach Norden. Umrunden Sie den Stein entgegen dem Uhrzeigersinn. Chepito wird gefangen und verschafft Ihnen eine Freifahrt.



ZU TIP 28: Statt der Lampe nehmen Sie gleich deren Besitzer, den kleinen Chepito, mit.

Mit Chepito **TAUSCHEN**

TIP 29: Steigen Sie in den Fahrstuhl ein. Der rechte Weg führt zu Meche und Domino. Sobald Sie von dieser Begegnung wieder erwacht sind, sprechen Sie die Kinder im Käfig an. Bieten Sie ihnen Hilfe bei der Flucht an (1, 3, 3, 3, 3, 2, 4). Das beschert Ihnen einen Hammer. Bei Meche benutzen Sie deren Aschenbecher und sammeln anschließend die Seidenstrümpfe aus dem Mülleimer ein. Chepito tauscht gern mit Ihnen – den Hammer und die Strümpfe kann er gut gebrauchen.

KRAN *benutzen*

TIP 30: Sie legen an der Bandanlage den Hebel um und steigen auf das Band. Klettern Sie nach ganz oben in den Kran. Diesen fahren Sie auf die andere Seite und lassen die Kette herunter. Mit dem Preßlufthammer von Chepito entfernen Sie die Schaufel von der Kette. Letztere fahren Sie erneut herunter und wieder hinauf. Auf der anderen Seite lassen Sie die Kette auf das Band herab. Jetzt kann Ihr Held

wieder herunterklettern und unter Wasser zweimal den Hebel betätigen.

Gefängnistür mit **SENSE** *öffnen*

TIP 31: Ziehen Sie die Kette ein letztes Mal hoch, und begeben Sie sich anschließend in Meches Büro. Bedrohen Sie jene mit der Pistole. Die Tür zu Meches Gefängnis öffnet Ihr Held mit dem Preßlufthammer und stellt die nun sichtbaren Bolzen per Drehbewegung am Rad der Tür so ein, daß er die Sense in einen Spalt rechts neben den Bolzen stecken kann. Dann hebelt er die Tür auf.

Sprinkler-anlage **ZERSTÖREN**

TIP 32: Berühren Sie mit der Sense die Leitung über der Tür. Im Raum dahinter ist eine Sprinkleranlage. Ihr Held demoliert sie per Sensenschlag und läßt das Wasser anschließend an dem Drehrad rechts abfließen. Besorgen Sie sich die Axt aus dem Vorraum, und lassen Sie sie auf die Fliese fallen, bei der das Wasser versickert ist.

DOMINO *besiegen*

TIP 33: Domino greift Sie an – ignorieren Sie ihn völlig. Attackieren Sie statt dessen mit Ihrer treuen Sense die Augen seines Octopus´.

4. Jahr – Der große Showdown

Hier gibt's den **TREIB-STOFF**

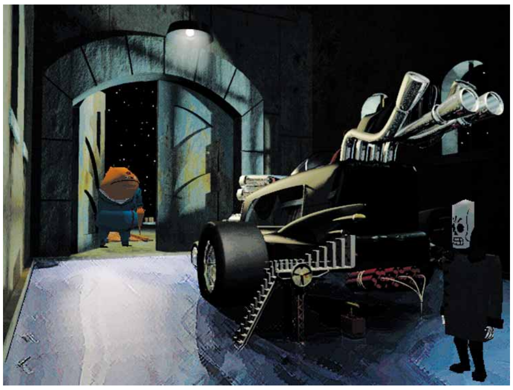
TIP 34: Im Sarg am Fuße des Berges finden Sie Bruno. Nachdem Sie mit Glottis gesprochen haben, hängen Sie die Tasse in der Küche auf den Ständer und entnehmen der Schublade einen Lappen. Draußen steht ein Ölbehälter – tunken Sie den Lappen dort hinein, und stecken Sie ihn dann in den Toaster. Schon ist der benötigte Treibstoff gefunden.

Buddel **ABFÜLLEN**

TIP 35: In Rubacava reden Sie mit Velasco. Stecken Sie sein Buddelschiff ein, nachdem er abgezogen ist. Ihr Held füllt die Buddel am Faß in der Küche des Blue Casket auf. Dann überreicht er Glottis die Flasche und spricht ihn an.

STICKSTOFF *auf Gelatine*

TIP 36: Im Medizinschrank von Totos Laden finden Sie eine Flasche mit flüssigem Stickstoff. Benutzen Sie die Flasche mit der Gelatine. Jetzt können Sie zur Bombe hinüber gehen und sie entschärfen. Weiter geht's in El Marrow.



TIP 36: Auf gefrorener Gelatine können Sie problemlos Bomben entschärfen.

ARM *nehmen*

TIP 37: Nehmen Sie den Arm des toten Soldaten an sich. Nachdem Sie mit Meche gesprochen haben, erklimmen Sie die Leiter. Hinter der Bühne angekommen, geht's mit der Kaffeekanne gleich noch eine Etage höher. Schütten Sie den Kaffee in die Tiefe, und stellen Sie dann die Kanne zurück. Nach einem Besuch in der Garderobe begeben Sie sich erneut die Leiter hinauf. Der Arm des gefallenen Soldaten kommt in den Zerkleinerer und der wiederum kommt ins eigene Inventar.

KAFFEE *verschütten*

Manny **VERKLEIDEN**

TIP 38: Im Kasino sprechen Sie den Mann im Trenchcoat und dann Meche je zweimal an. Charlie werfen Sie das Tuch (liegt auf dem Boden) über. Ein weiteres Gespräch mit dem Soldaten im Trenchcoat ermöglicht Charlie einen Gewinn. Nachdem Charlie abgezogen ist, betreten Sie die Toilette. Dort bekommen Sie das Kostüm.

Die **TAUBEN-BOTSCHAFT**

TIP 39: Zurück im Hauptquartier der ZVS erhaschen Sie das Foto aus dem Papierkorb. Die Nachricht von Hector sowie das Foto geben Sie der Taube. Gehen Sie zur Halle, wo Sie die Fernbedienung bekommen. Jetzt geht's in die Abwasserkanäle. Mittels Zerkleinerer können Sie die Spur des Gärtners zum Alligator sichtbar machen.

Krokodil **EIN-KLEMMEN**

TIP 40: Fahren Sie den Wagen mit der Fernbedienung nach oben, bis Sie den Sims erreichen können. Lassen Sie Manny hochklettern, auf die andere Seite laufen und die Leiter runterklettern, bis sich der Alligator umdreht. Jetzt klemmen Sie mit dem Wagen (per Fernbedienung) den Schwanz des Biests ein, damit es sich nicht mehr bewegen kann. Danach spazieren Sie gemütlich in den Blumenladen und schlagen drinnen mit der Sense den Ballen über der Tür ab. Wenn Sie nun den Laden verlassen und wieder betreten, bekommen Sie die Waffe.

Im **KASINO**

TIP 41: Sprechen Sie den rosa Dämonen im Kasino an. Die korrekte Nummer zu dessen Frage ist jene, die als letzte auf der Anzeige hinter Calavera erscheint. Oben treffen Sie auf Celso. Plaudern Sie ein wenig mit ihm, und bringen Sie das Gespräch auf Ihre Urlaubsprobleme (2, 3, 3, 3, 3).

REKLAME *umwerfen*

TIP 42: Benutzen Sie auf dem Dachsims den Zerkleinerer an der Befestigung der Leuchtreklame. Eine ordentliche Prise Sprießpulver darauf, und schon ist der Weg zum nächsten Gebäude frei. Steigen Sie die Leiter hinauf.

Mit **STICK-STOFF** *heilen*

TIP 43: Betreten Sie das Gewächshaus. Benutzen Sie den Stickstoff an sich selbst. Auf dem Rücksitz des Wagens plaudern Sie mit Salvador. Anschließend öffnen Sie den Koffer und laufen mit dem Ticket hinter das Glashaus.

Der **SHOW-DOWN**

TIP 44: Suchen Sie sorgfältig den Rasen ab, an der richtigen Stelle fällt Ihnen das Ticket automatisch runter. Eine Untersuchung von Salvadors Körper fördert einen Schlüssel zutage. Damit holen Sie die Pistole aus dem Kofferraum und beschießen mit der Waffe den Wasserturm. Zuletzt öffnen Sie die Tür des Gewächshauses. Sie haben bravorös die achte Unterwelt vom Joch des Tyrannen befreit. Herzlichen Glückwunsch zum bestandenen Abenteuer! GUN

Göttliche Lösung, zweiter Teil

Populous 3

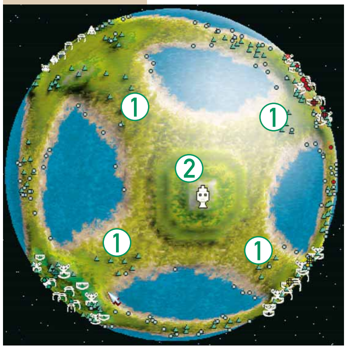
Der zweite Teil unserer Komplettlösung zu Bullfrogs Aufbau-Strategie-Epos führt Sie durch die letzten neun Welten.

Sechzehn Populus-Welten mit aggressiven Gegnern und mächtigen Zaubern haben Sie letzte Ausgabe mit uns erobert. Damit Sie den Rest des Weges bis zum Showdown überleben und Ihre Schamanin sich zur Göttin aufschwingt, haben wir für Sie auch die letzten neun Planeten mit vereinten Kräften freigekämpft.

Der mittlere Boden

EROSION *einsetzen*

TIP 1: Bauen Sie die anfängliche Siedlung mit einigen Hütten aus, und aktivieren Sie den Erosionszauber. Ignorieren Sie den umkämpften Steinkopf bei (2), denn die Gegner schwächen sich hier nur gegenseitig. Verteidigen Sie statt dessen unbedingt Ihre Basis mit Wachtürmen und Feuerkriegern. Bilden Sie darüberhinaus so viele normale Krieger wie möglich aus, um für das Armageddon gewappnet zu sein. Eine mindestens zehnköpfige Leibgarde schützt unterdessen Ihre Schamanin.



TIP 1: Zerstören Sie die vier breiten Landbrücken (1) zum Kopf (2).

Konkurrenten **ABSCHNEIDEN**

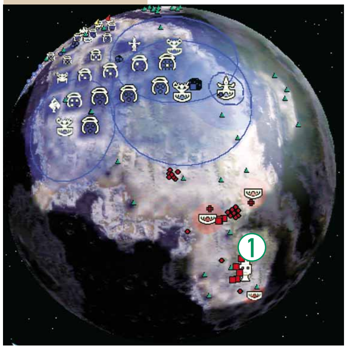
TIP 2: Versenken Sie dann nach und nach die Zugänge (1) der anderen Stämme zum Steinkopf. Anschließend begeben sich sechs Ihrer Untertanen zum Kopf und beten ihn an. Wenn der Armageddon-Zauber in Ihrer Hand ist und Sie rund fünfzig Anhänger haben, wenden Sie den Spruch an. Auf den folgenden Kampf haben Sie keinen Einfluß.


TIP 2: Beim Armageddon gilt: »Abwarten und Tee trinken.«

Kopf-Jäger

GELÄNDE *anpassen*

TIP 3: Lassen Sie sich von den Behauptungen im Briefing nicht verunsichern: Es ist überhaupt nicht nötig, den Steinkopf (1) bei den Dakini zu erobern. Bauen Sie lieber Ihre Siedlung aus – denken Sie auch daran, daß Ihre Schamanin das Gelände mit den Zaubersprüchen »Land ebnen«, »Land senken« und »Brücke bauen« anpassen kann. Je mehr Anhänger Sie haben, desto höher sind Ihre Chancen. Sichern Sie Ihr Dorf mit möglichst vielen Türmen.



TIP 3: Ignorieren Sie den Kopf (1).

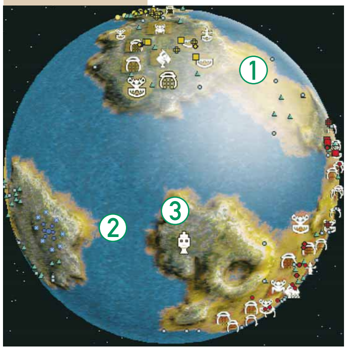
Die rote Patrouille **IGNORIEREN**

TIP 4: Greifen Sie auf keinen Fall die Patrouille der Roten an, da diese sonst massiv zurückschlagen. Sobald die Meldung kommt, daß der Kopf angebetet wird, schicken Sie alle verfügbaren Anhänger in eine Krieger- und Feuerkrieger-Hütte zur Ausbildung. Zu diesem Zeitpunkt sollte Ihre Bevölkerung auf mindestens 80 Mann angewachsen sein. Wenn jetzt zum Armageddon geblasen wird, haben Sie einen weiteren glorreichen Sieg in der Tasche.

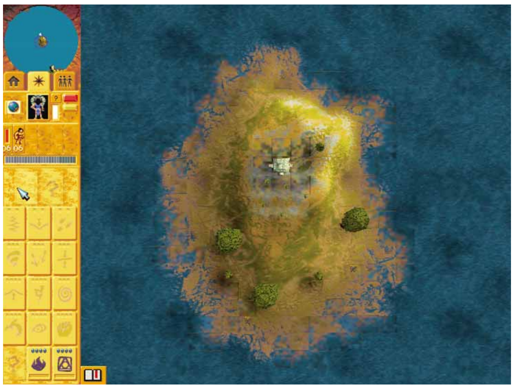
Ungleiche Verbündete

SCHUTZ *der Chumara*

TIP 5: Die sonst so aggressiven Chumara sind diesmal sehr schwach. Beschwören Sie sofort den Steinkopf auf Ihrem Kontinent, um Ihre Schamanin zu den Gelben zu teleportieren. Versenken Sie dort mit zwei Erosions-Sprüchen die Landbrücke (1) zu den Dakini. Zurück bei Ihrem Volk, schlagen Sie eine Brücke (2) zum Kopf der Roten (3) und beten ihn an. Der Kopf auf der einsamen Insel bringt Ihnen lediglich den Meteoritenhagel und ist nur dann wertvoll, wenn Sie diesen Zauber noch nicht haben.



TIP 5: Landbrücken aufbauen und zerstören ist hier der Schlüssel zum Erfolg.



TIP 5: Dieses Artefakt enthält einen Meteoriten-Hagel.

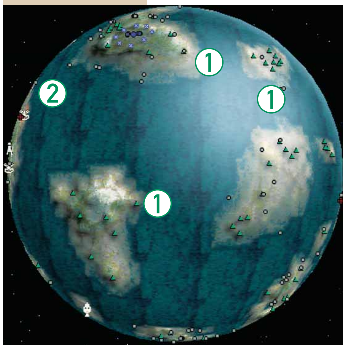
Dorf für rund **100 BÜRGER** *errichten*

TIP 6: Mit einigen Landerhebungen erschließen Sie sich das Gebiet rund um Ihren Startpunkt und bauen dort eine große Siedlung für mindestens 100 Anhänger. Versetzen Sie den Dakini immer wieder kleine Nadelstiche, um sie von den Chumara abzulenken. Mit einem Heer von rund 90 gut ausgebildeten Kriegern können Sie schließlich einen Großangriff wagen und die rote Gefahr bannen.

Archipel

BRÜCKEN *zu den Inseln schlagen*

TIP 7: Diesmal setzen die Dakini den gefürchteten Todesengel ein. Die Gruft des Wissens, die dessen Geheimnis birgt, können Sie schon von Ihrer Startinsel aus sehen. Sichern Sie sofort Ihr Eiland mit Türmen, und bilden Sie schnell Priester aus. An den mit (1) gekennzeichneten Punkten bauen Sie Landbrücken zu den benachbarten Kleinkontinenten. Inseln ohne Holzvorkommen können sie dabei getrost ignorieren. Sowohl die Brücken als auch die neuen Ländereien schützen Sie am besten mit priesterbewehrten Wachtürmen.



TIP 7: Die Inseln mit Bäumen sollten Sie sich schnell einverleiben.

Steinköpfe **IGNORIEREN**

TIP 8: Gegen die andauernden Angriffe der Roten können Sie kaum etwas unternehmen. Seien Sie wachsam, um größere Verluste zu vermeiden. Der Steinkopf auf der einsamen Insel bringt nur den Landanhebungs-Zauber und ist somit wertlos – gleiches gilt für seine beiden Kollegen, die im Spielverlauf aus dem Boden wachsen (Meteoritenhagel, Land einebnen). Alle drei Sprüche sollte Ihre Schamanin nämlich längst in Ihrem Zauber-Repertoire haben.

Die **GRUFT** *attackieren*

TIP 9: Wenn Sie über mehr als 70 Anhänger verfügen, schlagen Sie eine Brücke zum gegnerischen Kontinent auf der Seite der Gruft (2). Ihre Schamanin sollte dabei in einem Turm stehen, um ihre Reichweite zu erhöhen. Nehmen Sie den Umweg über das kleine, steinige Eiland im Norden. Der beste Zeitpunkt, die Gruft zu erobern, ist kurz nach einem Angriff der Dakini. 15 Mann sollten zum Schutz Ihrer Zauberin ausreichen. Falls Sie genügend Boote erobert haben, ist auch ein Angriff übers Wasser möglich, allerdings auch viel gefährlicher.



TIP 10: Nachdem der Todesengel die Dakini-Schamanin ausgespuckt hat, ist es um sie geschehen.

TODESENGEL *sichert Rückzug*

TIP 10: Setzen Sie den neuen Todesengel sofort ein, um Ihren Rückzug zu sichern. Bilden Sie dann mindestens 50 Krieger und 20 Prediger aus, um anschließend mit Ihren gesamten Untertanen den Feind anzugreifen und auch diese Mission zu gewinnen.

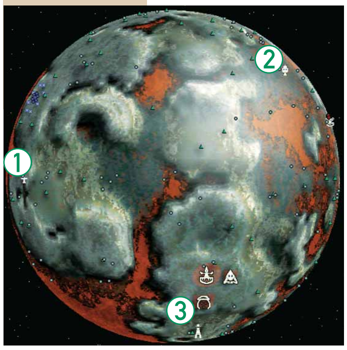


TIP 11: Erobern Sie die Gruft mit dem Vulkan-Zauber.

Zerbrochene Erde

Doppelseitiger **ANGRIFF**

TIP 11: Beschwören Sie sofort den Totempfahl am Startpunkt (1), um einen Vulkanausbruch zu verhindern. Ihre Anhänger errichten derweil eine gut geschützte Siedlung auf den Anhöhen, am besten mit einem sehr gut ausgebauten Netz von Türmen mit Feuerkriegern. Dadurch lassen sich leicht einige Ballons erobern. Sobald Sie drei oder vier davon haben, kann Ihre Schamanin mit einem Priester und einer Leibgarde aus Feuerkriegern Richtung Südosten zur Gruft des Wissens (3) schweben, die den begehrten mächtigen Vulkan-Zauber in sich birgt.



TIP 11: Per Ballon geht's durch die Lüfte zur Gruft des Wissens (3).

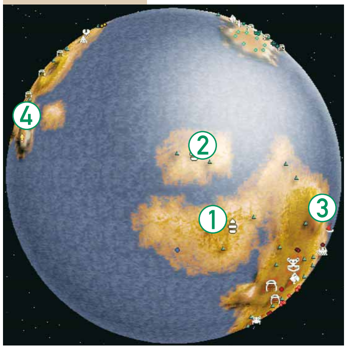
VULKAN- *Spruch sofort einsetzen*

TIP 12: Sofort nach Eroberung des Vulkan-Zaubers setzen Sie ihn ein, um den Rückzug zu sichern. Wenn gleichzeitig noch ein Todesengel Ihre Feinde angreift, sind die so geschwächt, daß ihre steten Angriffe nachlassen. Bauen Sie in der Zwischenzeit ein 50köpfiges Heer auf, während Sie immer wieder mit Luftschiffen von See her Hit-and-run-Angriffe starten. Sobald alle Ihre Zauber aufgeladen und Ihre Krieger startbereit sind, marschiert das Fußvolk über Land (2) in den Rücken der Dakini. Ihre Zauberin macht derweil aus der Luft mit einigen Feuerkriegern den Roten den Garaus.

Solo

Erst die **DAKINI** *angreifen*

TIP 13: Jetzt kann Ihre Schamanin zeigen, was sie drauf hat. Beuten Sie als erstes den Obelisken auf Ihrer Insel (1) und den auf dem Nachbareiland (2) aus. Mit allen Zaubern ausgerüstet, vernichten Sie die Dakini. Todesengel und Vulkanausbruch, gepaart mit ein, zwei Wirbelstürmen, sollten hier genügen. Achtung: Frisches Mana gibt's nur, wenn Ihre Schamanin die feindliche außer Gefecht setzt. Aktivieren Sie nur Todesengel, Vulkan, Erdbeben, Wirbelsturm und Blitz. Wenn die Roten besiegt sind, steigt unsere Zaubermaus in das verlassene Boot (3) und fährt zum Luftschiff bei den Chumara (4).



TIP 13: Mit den beiden Obelisken (1) und (2) wird Ihr heldenhaftes Zauber-Lieschen fast unschlagbar.

CHUMARA *aus der Luft vernichten*

TIP 14: Dort baut Ihre Priesterin eine Brücke auf den Berg, steigt flugs in den Ballon und beseitigt den gelben Gegner aus der Luft. Anschließend schwebt sie zum Obelisken der Matak und beutet ihn aus. Vom Ballon aus brutzeln Sie jetzt als erstes die feindliche Schamanin und schmeißen dann alle Zauber, die Ihnen noch verbleiben, auf die Grünen – bis auch diese Widersacher beseitigt sind.

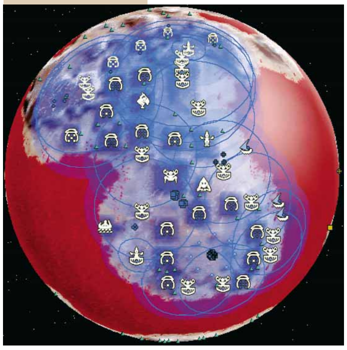


TIP 14: Holen Sie sich schleunigst den hilfreichen Ballon, bevor er platzt.

Inferno

Die Ostküste **ABRIEGELN**

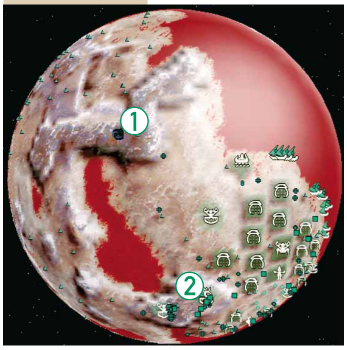
TIP 15: Ignorieren Sie den Hinweis, nach neuen Zaubern zu suchen. Sichern Sie statt dessen unbedingt Ihre Basis mit vielen Türmen; vor allem an der Küste Richtung Chumara. Dieser Gegner schickt immer wieder brandschatzende Spione in Ihre wichtigsten Gebäude. Gehen Sie deshalb regelmäßig in die Weltansicht, um die näherkommenden blauen Boote aufzuspüren. Sobald der Brandstifter aussteigt, enttarnen Sie ihn per Mausklick, um ihn dann anzugreifen. Gegen die heftigen Großangriffe der Dakini bilden Sie frühestmöglich Krieger und Priester aus.



TIP 15: Fangen Sie die Spione bereits an der Ostküste ab.

BERGE *erobern*

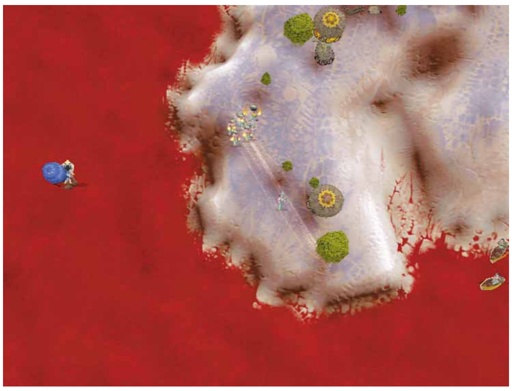
TIP 16: Erschließen Sie die umliegenden Berge, um hier Wachtürme mit Feuerkriegern zu positionieren. Eine Armee aus mindestens 50 Kämpfern greift schließlich die Dakini an. Passen Sie auf dem Weg dorthin aber auf, daß Ihnen die Matak nicht in die Quere kommen. Diese Widersacher greifen nämlich gerne Ihre vorrückende Streitmacht oder Ihr geschwächtes Dorf an. Umgehen Sie die gefährliche Matak-Schamanin, die von einem Wachturm aus Ihre Leute mit Blitzen beschießt.



TIP 16: Greifen Sie von (1) die Matak an.

Über die **ANHÖHE** *gegen die Gelben*

TIP 17: Sobald die Roten erledigt sind, müssen Sie nur noch die gelben Spione fürchten. Scharen Sie gut 80 Krieger und fünf Anhänger um Ihre Schamanin, und tasten Sie sich zur Anhöhe (1) beim ehemaligen Gebiet der Dakini vor. Ihre Schamanin steigt auf einen flugs errichteten Turm und brutzelt ihre Konkurrentin mit einem Blitz aus ihrem Hochstand. Danach schlägt sie sofort eine Brücke dorthin (2) und zieht mit ihren Männern hinüber, während sie das Matak-Dorf mit Stürmen und Erdbeben zerstört.



Zu TIP 18: Alleine im Ballon gegen die gelben Chumara.

Vulkanausbruch und Todesengel beseitigen die Grünen endgültig. Bleiben nur noch die Chumara.

Luftangriff gegen die **CHUMARA**

TIP 18: Zurück im Dorf, bauen Sie eine Ballonfabrik und möglichst viele Hütten, um Ihre Mana-Produktion anzukurbeln. Ihre Zauberin steigt mit Feuerkriegern in ein Luftschiff, fährt zu den Chumara und heizt ihnen mit aller Magie ein. Anschließend setzt eine Invasionsarmee aus zehn voll besetzten Booten zum Feind über und erledigt den Rest.

Das Ende der Reise

IGEL-*Taktik*

als Vorhut **TODESENGEL**

TIP 19: Schon sehr früh werden Vulkanausbruch und Todesengel gegen Sie eingesetzt. Igeln Sie sich deshalb mit benachbarten Feuerkrieger- und Priestertürmen gut ein. Nutzen Sie einen entstandenen Vulkan zum Land- und Höhengewinn. Die Matak sind die ersten, die Ihrer Rache zum Opfer fallen: Sobald insgesamt 50 Krieger und Feuerkrieger bereitstehen, marschieren sie hinter einem Todesengel über die Landbrücke, die ihnen die grüne Schamanin baut, und zerstören das Matak-Reich. Beginnen Sie gleich damit, das Gebiet des Ex-Feindes zu besiedeln .



TIP 20: Die drei Ballons versetzen die Chumaras in Streß.

Boden- und Luftangriffe **MISCHEN**

TIP 20: Gegen die Dakini brauchen Sie mindestens 80 Kämpen. Hier eignen sich auch Angriffe mit Ballons, weil die Roten nur wenige Feuerkrieger einsetzen. Schweben Sie deshalb mit Ihrer Zauberin und einer Garde von vier oder fünf Luftschiffen von Westen her ein. Auf gleicher Route folgt die Infanterie und reibt restliche Gegner auf. Bauen Sie jetzt Ihre Siedlung weiter aus, und stellen Sie ein Heer aus mindestens 120 Männern auf.

Feuerkrieger **ABLENKEN**

TIP 21: Priester und Krieger sind gegen die Chumara erste Wahl. Auch hier können vorbereitende Luftangriffe sehr effektiv sein – zugleich jedoch gefährlicher. Die vielen gelben Feuerkrieger sollten Sie mit Ihren Schwertkämpfern in einen Nahkampf verwickeln. Passen Sie auf Ihre Schamanin auf, solange sie im Ballon sitzt: Falls ihr die Feuerkrieger zu nahe kommen, sollten Sie die Priesterin sofort zurückziehen.

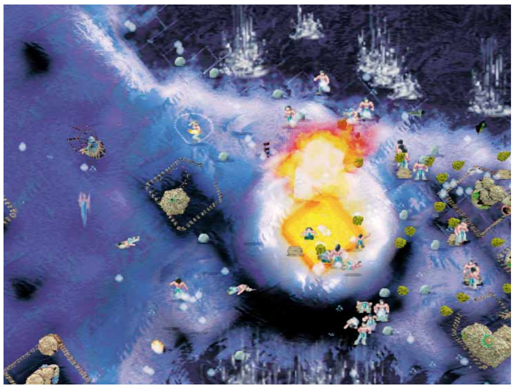


TIP 21: Ein weiterer Schritt zur Unsterblichkeit ist getan.

The Beginning

Die **STRAHLEN** *abriegeln*

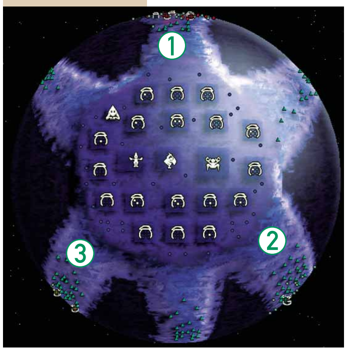
TIP 22: Ihre Schamanin ist in den Olymp aufgestiegen und deshalb nicht mehr an geringe Reichweiten gebunden. Leider müssen aber ihre Anhänger immer noch für Mana sorgen. Bauen Sie Ihre Siedlung Richtung Nordwest, Nordost und Süden aus, um Feindkontakt zu vermeiden. Die drei anderen Landzungen sollten Sie mit jeweils zwei bis drei Wachtürmen »versiegeln«. Trotzdem werden Sie mit feindlichen Übergriffen zu kämpfen haben.



TIP 23: Falls die Matak zu nahe kommen, hilft ein Vulkan.

VULKAN *und* **TODESENGEL** *einsetzen*

TIP 23: Bilden Sie trotz der heftigen Attacken 50 Kämpfer aus. Ein Vulkanausbruch und ein Todesengel im Zentrum der Dakini-Basis bereiten Ihrem Volk den Weg (1) zum ersten Teilsieg. Gönnen Sie sich nach getaner Arbeit eine Verschnaufpause, in der Sie wenigstens 80 Krieger ausbilden sollten. Die schicken Sie nach einer weiteren vorbereitenden Vulkan-Todesengel-Attacke zu den Matak (2). Mit derselben Taktik besiegen Sie die Chumara (3), dafür brauchen Sie allerdings rund 110 Kämpfer. Gratulation, Sie haben es allen gezeigt. Leider haben sich die Programmierer einen Abspann gespart. MD



TIP 23: Erledigen Sie die Gegner in der angegebenen Reihenfolge.

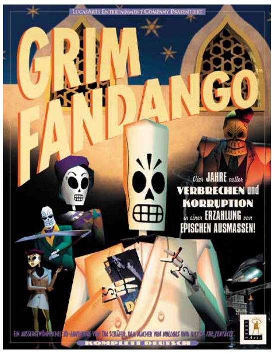
Unsere Glücksfee steht bereit

Mitmachen und gewinnen

Sagen Sie uns Ihre Meinung zum GameStar. Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden Preise im Wert von über 10.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 30. Januar 1999.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



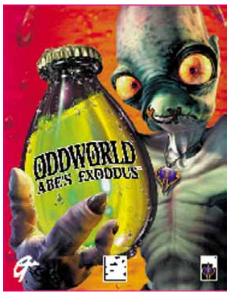
THQ

Funsoft hat derzeit einen echten Knüller am Start: Das hervorragende LucasArts-Adventure **Grim Fandango.** Falls Sie zum Jahresbeginn durch die Hölle reisen wollen, verlosen wir **30 Exemplare** des Spiels, jedes mit einem schicken Poster als Bonus. Der Gesamtwert liegt bei ungefähr **2.700 Mark.**



GT Interactive

GT hat für die GameStar-Leser aus seinem aktuellen Angebot zwei Spiele ganz unterschiedlicher Genres zu einem Doppelpack verschnürt: Das coole Action-Adventure **Abe's Exoddus** und die schicke 3D-Echtzeitstrategie **Myth 2.** Wir verlosen **15 Pakete** mit je einem Exemplar beider Titel. Der Gesamtwert beträgt etwa **2.400 Mark.**





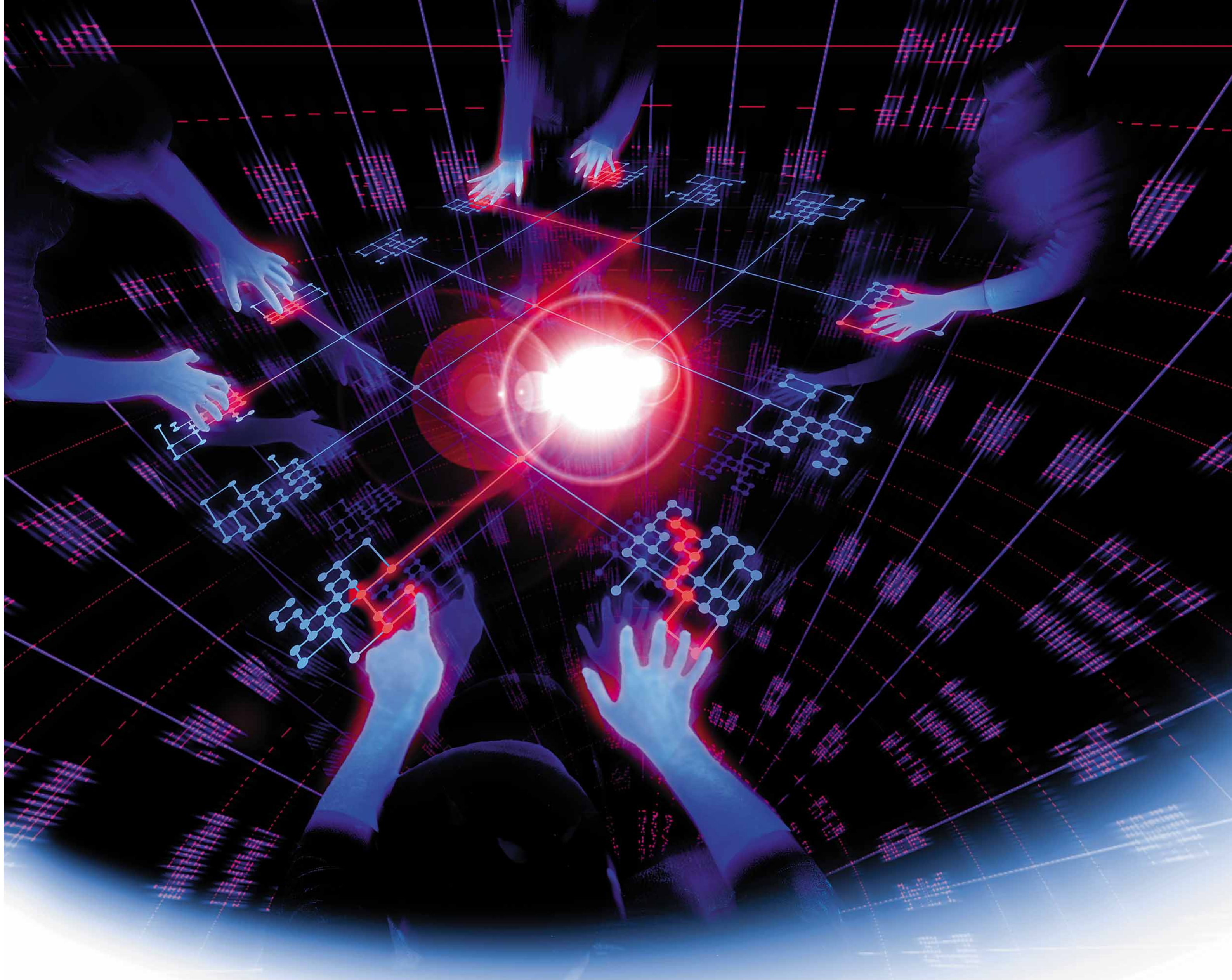
Microprose

Wochenlangen Spielspaß für Freunde guter Flugsimulationen versprechen die von Microsoft spendierten Programme. **Zehn Pakete** mit den Flieger-Spielen **Falcon 4.0, European Air War** und **Topgun: Hornet's Nest** warten auf ihre glücklichen Gewinner. Der Gesamtwert aller Spiele beträgt etwa **2.400 Mark.**

Electronic Arts

Spielegigant Electronic Arts stellt für unsere Leser ein kultiges **X-Files-Sortiment** zur Verfügung. Verlost werden **3 mal** die **X-Files-Baseballjacke, 3 mal** die **X-Files-Regenjacke** (mit FBI-Aufdruck auf dem Rücken) sowie **5 Rucksäcke** und **10 Exemplare** des Computerspiels **X-Files: The Game.** Gesamtwert: rund **2.600 Mark.**





Spielen im lokalen Netzwerk

Netz-Spannung

Vernetzter Spaß ist doppelter Spaß. Unser Schwerpunkt vermittelt Ihnen das Knowhow, das Sie zum Aufbau Ihres eigenen Spiele-Netzwerks brauchen.

Schwerpunkt

Computer-Netzwerke gehören im Berufsalltag längst zu den vertrauten Arbeitsinstrumenten. Auch im privaten Bereich sind kleine, lokale Netze im Kommen, ist doch das Spielen übers Internet in Deutschland umständlich und teuer. Und da kaum noch ein Spiel ohne Multiplayer-Modus im Händlerregal steht, ist die Nachfrage nach preiswerten LAN-Lösungen in der letzten Zeit deutlich gestiegen. Die nötige Software haben Sie sehr wahrscheinlich schon. Windows 95/98 ist ein voll netzwerktaugliches Betriebssystem und somit auch eine ideale Grundlage für das Spielen an vernetzten Computern. Welche Hardware Sie dazu noch brauchen, wie sie verbunden wird, was für Probleme dabei auftauchen können und welche Spiele im Wohnzimmernetz besonders Laune machen, beschreiben wir auf den folgenden acht Seiten.

Preiswert koppeln

Der simpelste Weg, zwei Rechner miteinander zu verbinden, ist ein serielles Nullmodem-Kabel, das im Fachhandel in verschiedenen Längen zu haben ist; drei Meter kosten etwa 20 Mark. In der Handhabung am einfachsten, bietet es allerdings auch nur beschränkte Möglichkeiten. Mehr als 115.200 bps (bits per second) sind nicht drin, was Einfluß auf die Geschwindigkeit beim Spielen haben kann. Zum anderen lassen sich per Nullmodem nur zwei Rechner miteinander verbinden, für die Ausweitung zu einem richtigen Netzwerk mit drei oder mehr Computern sind spezielle Netzwerkkarten nötig. Preislich liegen Sie mit drei per Netzwerk verbundenen PCs bei unter 65 Mark pro Rechner.

Anschluß gesucht

Wenn Sie nur zwei Computer miteinander verbinden wollen, und das auch hauptsächlich zum Spielen, reicht oft ein Nullmodem-Kabel (siehe Kasten). Sonst kommen Sie um die Anschaffung von Netzwerkkarten und Zubehör nicht herum. Die gibt es mittlerweile in den unterschiedlichsten Ausführungen, günstige ISA-Modelle kosten nicht viel mehr als 30 Mark. Allerdings müssen Sie damit rechnen, daß regelmäßige Treiber-Updates bei Noname-Produkten eher die große Ausnahme sind. Idealerweise investieren Sie in ein Markengerät: Bei Karten von 3Com oder D-Link (ab 80 Mark) können Sie sicher sein, auf den Webseiten aktualisierte Treiber zu finden. Empfehlenswert sind Karten mit PCI-Anschluß, weil sie die Installation und Anpassung dank Plug&Play unter Windows 95/98 um einiges erleichtern. Die Preise liegen nur unwesentlich höher als bei ISA-Karten, sie beginnen bei etwa 40 Mark. Zu den Karten benötigen Sie pro Rechner ein sogenanntes T-Stück und insgesamt zwei Abschlußwiderstände, auch Terminatoren genannt. Im Fachhandel bekommen Sie auch Komplett-Sets mit zwei Karten, 10 Meter Kabel und dem nötigen Kleinmaterial. Für ISA liegt der Preis bei etwa 100 Mark, PCI-Sets kosten 30 bis 40 Mark mehr.

Karten-Wahl

Bei der Auswahl der Karten haben wir uns auf den 10Base2-Typ festgelegt, der solide Technik und erschwingliche Preise vereint. Der Datendurchsatz solcher Karten liegt bei maximal 10 Mbps (Megabits per second), ist also rein rechnerisch etwa 85mal so hoch wie bei einem Nullmodem-Kabel. Sie werden mit je einem Kabelstrang von einer Karte zur nächsten verbunden und an den beiden Enden mit den Abschlußwiderständen geschlossen (terminiert). Sie sollten darauf achten, daß die Kabel möglichst nicht geknickt und unbelastet durch schwere Möbel verlegt werden, denn ein defektes Kabel kann das ganze Netz in die Knie zwingen. Trotzdem eignet sich dieses System wegen seiner geringen Kosten und der ansonsten unkomplizierten Einrichtung gerade für Spiele-Netzwerke hervorragend.

Spezielle Alternativen

Die technisch anspruchsvollere Version der 10Base-Systeme ist 10BaseT, bei dem die Kabelverbindung sternförmig hergestellt wird. Wenn Sie vorhaben, sehr viele Computer in Ihr Netzwerk einzubauen, kann es eine lohnende Alternative sein. Wegen der besonderen Art der Verkabelung benötigen Sie allerdings einen sogenannten Hub (ab ca. 100 Mark), der bis zu zehn Anschlußports für je einen Rechner zur Verfügung stellt. Die PCs sind dann nicht untereinander, sondern mit dem Hub verbunden, weshalb bei dem Ausfall eines einzelnen Kabelstrangs nicht gleich das ganze Netzwerk lahmgelegt wird. Für nur zwei Rechner ist dieses System aufgrund der höheren Kosten uninteressant.

Ganz neu im Handel sind Netzwerkkarten mit Funkverbindung, deren Reichweite etwa 50 Meter beträgt. Als Vorteil entfällt die komplette Verkabelung, allerdings ist der Paarpreis von etwa 450 Mark (zum Beispiel Diamond Homefree) für die gebotene Leistung noch viel zu hoch. Erweiterbar ist dieses System auf maximal acht Rechner.



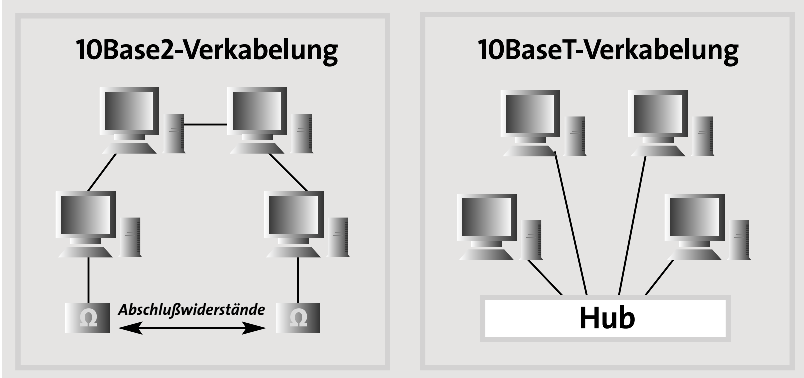
Das brauchen Sie für zwei PCs: Zwei Netzwerkkarten (je ca. 40 Mark), zwei T-Stücke (je ca. 8 Mark), zwei Terminatoren (je ca. 5 Mark) und ein Kabel, 10 Meter kosten ca. 20 Mark).

Protokollfragen

Zur Verständigung der Computer untereinander ist ein einheitliches Protokoll nötig. Windows 95/98 beherrscht die gebräuchlichsten, darunter das Internet-Protokoll TCP/IP, das auch in lokalen Netzen immer mehr an Bedeutung gewinnt. Einige aktuelle Spiele, wie etwa **Unreal**, verwenden es sogar ausschließlich. Der Großteil der Spielesoftware setzt allerdings immer noch auf das ältere IPX/SPX-Protokoll. Alle anderen Standards sind für Spiele-Netzwerke praktisch ohne Belang.

Auf den nächsten drei Seiten zeigen wir Ihnen in einer ausführlichen Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Sie unter Windows 95/98 schnell und preiswert Ihr eigenes »Battle-Netz« aufbauen. WR

Mögliche Netzwerk-Strukturen



In neun Schritten zum eigenen Netzwerk

So geht's: Spiele-Netzwerke

Zwei oder mehr Spiele-PCs zu verbinden, ist gar nicht schwierig – wenn Sie unserer detaillierten Schritt-für-Schritt-Anleitung folgen.

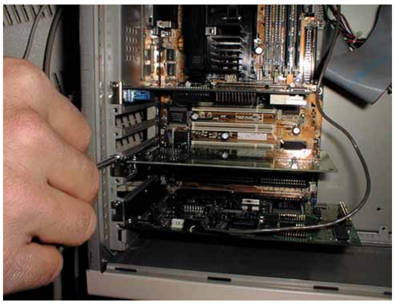
Um zwei oder mehr Rechner für heiße Mehrspieler-Partien zu verbinden, müssen Sie kein ausgebildeter Netzwerktechniker sein. Der ganze Vorgang ist unter Windows relativ einfach durchzuführen; auf den folgenden Seiten beschreiben wir Ihnen den Aufbau eines 10Base2-Netzwerks mit zwei Arbeitsstationen. Auch um weitere Computer in Ihr Netzwerk einzubringen, ist die Vorgehensweise immer die gleiche. Halten Sie sich bitte genau an die Reihenfolge der Einzelschritte, dann kann nichts schiefgehen. Die Materialkosten für das beschriebene Netzwerk belaufen sich auf etwa 130 Mark.

SCHRITT 1: Material vorbereiten

Legen Sie sich alle Teile zurecht, also die Netzwerkkarten, das Verbindungskabel, die beiden T-Stücke und die zwei 50-ohmigen Abschlußwiderstände. An Werkzeug benötigen Sie nur einen Schraubendreher. Nicht vergessen sollten Sie die Treiberdisketten und die Windows-CD. Bevor Sie Ihren Rechner öffnen, ziehen Sie auf jeden Fall den Netzstecker ab! Auch bei modernen Gehäusen ist die Gefahr eines Stromschlags nie auszuschließen. Um der Beschädigung empfindlicher Bauteile durch statische Entladung vorzubeugen, sorgen Sie für ausreichende Erdung beziehungsweise Ableitung. Dazu berühren Sie einfach eine blanke Metallstelle am Heizkörper oder die Rückseite des Computers, solange der Netzstecker noch eingesteckt ist.

SCHRITT 2: Einbau der Netzwerkkarte

Öffnen Sie Ihren Rechner, und suchen Sie einen passenden Platz für die Netzwerkkarte. Achten Sie dabei auf die Art des Anschlusses, ISA oder PCI. Entfernen Sie vorher ein eventuell vorhandenes Slotblech. Die leicht überstehende BNC-Buchse auf der Rückseite müssen Sie beim Einbau vorsichtig in die Aussparung des Gehäuses einfädeln. Drücken Sie die Karte sanft und ohne Gewalt in den Steckplatz. Anschließend befestigen Sie sie mit der Schraube am Gehäuse. Dieselbe Prozedur wiederholen Sie beim zweiten Rechner.



Schritt 2: Einbau der Netzwerkkarte in einen freien PCI-Steckplatz.

SCHRITT 3: Verlegen des Kabels

Jetzt geht es ans Verkabeln. Setzen Sie zuerst die T-Stücke auf die hervorstehenden BNC-Kupplungen beider Karten. Eine Seite des T-Stücks wird mit einem Abschlußwiderstand versehen, an

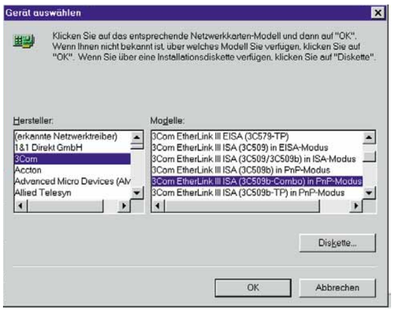


Schritt 3: Ein T-Stück mit bereits angesetztem Abschlußwiderstand wird an die BNC-Kupplung der Netzwerkkarte angebracht.

die andere schließen Sie das Netzwerkkabel an. Bevor Sie jetzt die Verkabelung endgültig durchführen, sollten Sie Ihre beiden Rechner an die vorgesehenen Plätze zurückstellen und erst dann das Kabel von einem zum anderen Computer verlegen. Achten Sie darauf, daß es dabei weder eingeklemmt noch geknickt wird, Störungen im Betrieb sind sonst vorprogrammiert.

SCHRITT 4: Installieren der Treiber

Starten Sie nun einen der beiden Computer. Beim Hochfahren erkennt Windows die neue Karte meist automatisch und verlangt die Treiberdiskette sowie die Windows-CD. Sollte das nicht der Fall sein, starten Sie im Ordner »Start/Einstellungen/Systemsteuerung« die automatische Hardware-Erkennung mit Doppelklick auf das Icon »Hardware«. Wenn Sie Herstellername und Kartentyp bereits wissen, sollten Sie die auto-

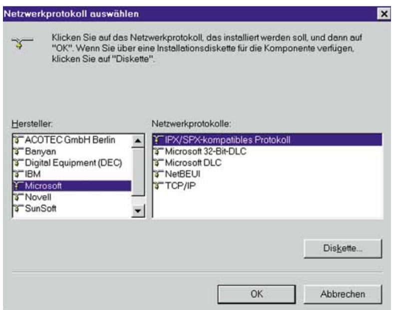


Schritt 4: In diesem Menü wählen Sie aus, welcher Kartentyp installiert werden soll.

matische Erkennung umgehen und die Karte aus einer Liste aussuchen, die Windows bereitstellt. Dazu wählen Sie im ersten Fenster (»Soll jetzt neue Hardware gesucht werden?«) »Nein«. Im nächsten Auswahlfenster markieren Sie den Eintrag »Netzwerkkarten« und klicken dann auf »Weiter«. Der folgende Dialog läßt Sie auf der linken Seite den Hersteller und rechts den passenden Kartentyp auswählen. Ist der richtige Eintrag nicht vorhanden, wählen Sie »Diskette«. Legen Sie dazu die Installationsdiskette in das Laufwerk. Windows durchsucht nun den Datenträger und zeigt Ihnen die gefundenen Treiber an. Wählen Sie das Modell aus, das Ihrer Karte entspricht, und klicken Sie dann auf »OK«. Nach dem Einbinden der Treiber erfolgt ein Neustart.

SCHRITT 5: Netzwerk einrichten

Als nächstes muß das eigentliche Netzwerk konfiguriert werden. Dazu starten Sie den Dialog »Netzwerk« in der Systemsteuerung (»Start/Einstellungen/Systemsteuerung«). In der Registerkarte »Konfiguration« ändern Sie den Eintrag »Primäre Netzwerkanmeldung« auf den Wert »Client für Microsoft-Netzwerke«. Nun werden die benötigten Protokolle hinzugefügt. Klicken Sie auf den Button »Hinzufügen«, und falls Ihre Windows-CD noch nicht im Laufwerk ist, legen Sie sie jetzt ein. Es erscheint ein neues Fenster mit der Bezeichnung »Netzwerkkomponententyp auswählen«. Wählen Sie den Eintrag »Protokoll«, so daß er blau hinterlegt ist, und klicken Sie anschließend auf »Hinzufügen«. Wieder erscheint ein neues Fenster, in dem links verschiedene Hersteller und rechts die dazugehörigen Protokolle auswählbar sind. Klicken Sie auf »Microsoft« und dann auf »IPX/SPX-kompatibles Protokoll«. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit »OK«. Windows installiert jetzt das Protokoll und fordert einen Neustart. Danach wiederholen Sie denselben Ablauf für das TCP/IP-Protokoll. Der komplette Vorgang muß nun auf jedem weiteren Rechner im Netz ausgeführt werden.



Schritt 5: Installieren Sie sowohl das TCP/IP- als auch das IPX/SPX-Protokoll.

Sonderfall DOS

Das Einrichten eines Netzwerks unter Windows ist einfach. Doch was ist mit den guten alten DOS-Spielen, die auch eine Netzwerkoption anbieten, aber nicht davon zu überzeugen sind, in einer DOS-Box unter Windows ihren Betrieb aufzunehmen? Diese Spiele bringen Sie nur zum Laufen, wenn Sie Ihr Netzwerk für DOS konfigurieren.

Echter DOS-Modus

Schritt 1: DOS muß »solo« auf dem Rechner laufen, also nicht im Fenster oder in der Vollbild-Eingabeaufforderung. Diesen Zustand können Sie auf zwei Arten erreichen. Beim Hochfahren des Rechners müssen Sie die Taste »F8« drücken, dann erscheint ein Auswahlmenü. Hier wählen Sie den Punkt »Nur Eingabeaufforderung«. Zweite Möglichkeit: Im »Windows beenden«-Menü wählen Sie »Computer im MS-DOS-Modus starten«. Windows fährt herunter, und nach einigen Sekunden haben Sie das pure DOS vor sich.

Schritt 2: Installieren Sie die Treiber von den mitgelieferten Disketten. Anschließend werden die ausgewählten Protokolltreiber in ein eigenes Verzeichnis auf die Festplatte kopiert und meist auch vom Setup-Programm automatisch in die Startdateien eingebunden.

Schritt 3: Überprüfen Sie, ob die Datei netbios. exe in die Autoexec.bat, und die beiden Dateien ipxodi.com und NE2000.com in die Config.sys eingetragen wurden. Sollte das nicht der Fall sein, müssen Sie es von Hand nachholen. In der Autoexec.bat: »LH C:\DOS\netbios.exe«. In der Config.sys »Device=C:\DOS\ipxodi.com« und »Device =C:\DOS\NE2000.com«. Unter Windows kann statt dem Verzeichnis »DOS« auch »Windows\command« Verwendung finden. Bitte prüfen Sie, in welchem Pfad sich die Dateien befinden, und ändern Sie ihn entsprechend ab. Nach einem Neustart steht das Protokoll dann schon zur Verfügung. Wenn Sie unter DOS im Netzwerk arbeiten wollen, lohnt sich der Griff zu einer Markenkarte von 3COM oder D-Link doppelt. Hier bekommen Sie neben guter Hardware auch ausgereifte Treiber für praktisch alle populären Betriebssysteme, was nicht unbedingt eine Selbstverständlichkeit ist. Falls Ihnen keine Installationsdisketten zur Verfügung stehen, können Sie auf den Internet-Seiten der Hersteller auch komplette Setup-Disketten herunterladen. Sie enthalten ebenfalls alle Treiber und Protokolldateien für die gängigen Betriebsysteme.

SCHRITT 6: Eindeutige Namen vergeben

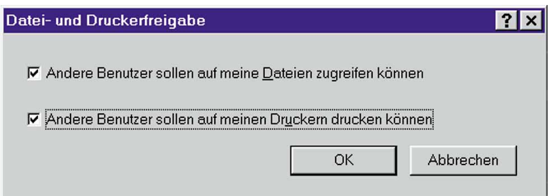
Damit Ihr Computer im Netzwerk zweifelsfrei erkannt wird, weisen Sie ihm einen eindeutigen Namen zu. Das geschieht wiederum mit dem Netzwerkprogramm in der Systemsteuerung. Die Registerkarte mit der Bezeichnung »Identifikation« enthält drei Eintragsfelder. Im ersten Feld tragen Sie Ihren Computernamen ein, der in Ihrem gesamten Netzwerk nur einmal vorkommen darf. Im zweiten Feld vergeben Sie einen Namen für die Arbeitsgruppe, dieser muß aber, im Gegensatz zum Computernamen, auf allen Rechnern der gleiche sein. Das dritte Feld dient nur für eine Kurzbeschreibung des Rechners, Sie können hier jede beliebige Information eintragen.

SCHRITT 7: Ressourcen freigeben

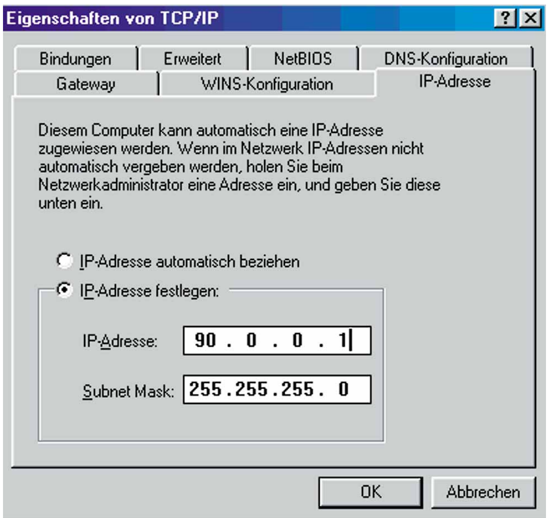
Gehen Sie nach dem Eintragen der Namen noch einmal zurück auf »Konfiguration« und klicken Sie auf das Feld »Datei- und Druckerfreigabe«. Aktivieren Sie beide Kästchen, damit der Rechner im Netzwerk auch angesprochen und genutzt werden kann. Mit zweimal »OK« kommen Sie wieder zurück auf den Desktop. Öffnen Sie nun den Ordner »Arbeitsplatz« mit einem Doppelklick. Sie erhalten eine Übersicht über alle auf Ihrem Rechner verfügbaren Laufwerke. Durch einen Rechtsklick auf das jeweilige Laufwerkssymbol klappt ein Kontextmenü herunter, in dem Sie das Laufwerk mittels »Freigabe« für andere Benutzer verfügbar machen können.

Dort können Sie auch wählen, wie weit der Zugriff auf Ihre Festplatte gehen darf. Nur-Lesezugriffe sind genauso einstellbar wie voller Zugriff, oder Sie machen die Verwendbarkeit des Laufwerks von einem Kennwort abhängig. Achtung: Die CD-ROM-Laufwerke müssen grundsätzlich als schreibgeschützt eingetragen werden, ebenso CD-Brenner. Mit »OK« aktivieren Sie die Funktion. Jetzt erscheint das Laufwerk in Ihrer Arbeitsplatzübersicht mit einer darunterliegenden, geöffneten Hand, als Symbol für ein verfügbares Laufwerk. Verfahren Sie mit allen Laufwerken, die Sie »öffentlich« machen wollen, genauso.

Wenn der Drucker an Ihrem Rechner auch im Netzwerk verfügbar sein soll, können Sie ihn ebenfalls zur Benutzung freischalten. Dazu öffnen Sie das Symbol »Drucker« in Ihrem Arbeitsplatz-Ordner und wählen den entsprechenden Drucker durch Rechtsklick. Im aufklappenden Menü wählen Sie wieder den Punkt »Freigabe« und aktivieren die entsprechenden Optionen. Damit ist die Einrichtung des Netzwerks auch schon geschehen. Wenn Sie die genannten Einstellungen an beiden Computern vorgenommen haben, können Sie bereits in Ihrem neuen Netzwerk arbeiten, also Dateien verschieben, Drucker gemeinsam nutzen oder auch die ersten Spiele mit Netzwerkunterstützung starten.



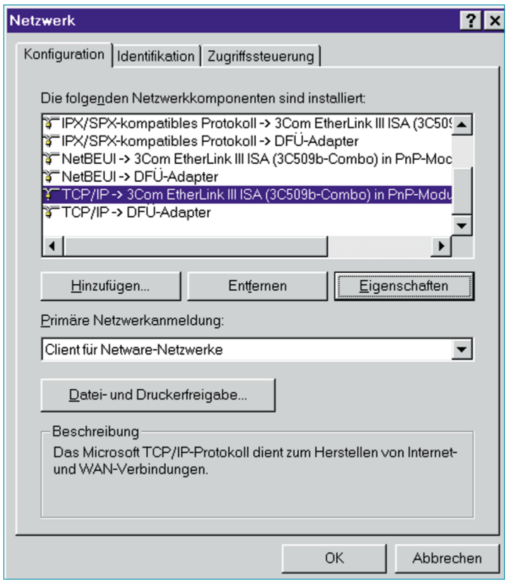
Schritt 7: Diese beiden Optionen sollten aktiviert sein.



Schritt 8: Ein Beispiel für die Festlegung einer IP-Adresse samt Subnet Mask.

SCHRITT 8: Adresse festlegen

Für eine TCP/IP-Verbindung, wie sie zum Beispiel **Unreal** benutzt, ist eventuell noch eine feste IP-Adresse notwendig. Dies ist etwa der Fall, wenn Sie Ihr Netzwerk mit entsprechender Software betreiben, also zum Beispiel Novell Netware. Um eine IP- Adresse festzulegen, aktivieren Sie das Icon »Netzwerk« in der Systemsteuerung. Suchen Sie nach dem TCP/IP-Eintrag für Ihre Netzwerkkarte, der etwa so aussehen kann: »TCP/IP-3Com Etherlink III ISA«. Markieren Sie den Eintrag, und und klicken Sie dann auf »Eigenschaften«. In der ersten Registerkarte wird Ihrem Rechner eine eindeutige Adresse zugewiesen, aktivieren Sie dazu den Punkt »IP-Adresse festlegen«. In dem Feld »IP-Adresse« geben Sie eine vierteilige Zahlenkombination ein, beispielsweise: »90.0.0.1«. Für die anderen Rechner im Netz müssen Sie nur die letzte Stelle ändern, also statt der 1 eine andere Zahl zwischen 2 und 255 verwenden. Die darunter einzutragende Subnet-Mask ist bei allen Rechnern gleich und bekommt den Wert »255.255.255.0«. In der Registerkarte »Bindungen« muß »Client für Microsoft-Netzwerke« aktiviert sein. Alle anderen Einstellungen sind für ein lokales Netzwerk unwichtig; diese können Sie belassen.



Schritt 8: Hier stellen Sie die Eigenschaften der Netzwerkkarte in Verbindung mit den verschiedenen Protokollen ein.

SCHRITT 9: Starten des Netzwerkspiels

Am Beispiel von **Unreal** zeigen wir Ihnen nun den Start eines Netzwerkspiels. Installieren Sie zuerst **Unreal** auf allen beteiligten Rechnern. Im Hauptmenü wählen Sie den Punkt »Multiplayer«. Im nächsten Auswahlfeld entscheiden Sie sich für »Start Game«. Jetzt haben Sie die Wahl, entweder ein neues Spiel zu starten (dies am besten vom schnellsten Rechner aus), oder an einem bereits laufenden Multiplayerspiel teilzunehmen. Wählen Sie einen Spielmodus und einen Level aus, und beginnen Sie dann mit »Start«. Jetzt können die anderen Teilnehmer nachfolgen. Einfacher geht's nicht... WR

Verbindung über ein Nullmodem-Kabel

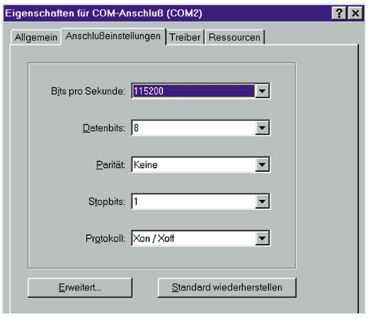
Die serielle Verbindung per Nullmodem-Kabel ist einfach einzurichten, allerdings (bis auf wenige Spezialfälle) nur für zwei Rechner geeignet. Außerdem muß das Spiel diese Multiplayer-Option explizit unterstützen. Meistens befindet sich im Verbindungsmenü ein Punkt mit der Bezeichnung »Serielle Verbindung« oder »Nullmodem-Verbindung«. Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, daß beide Rechner ausgeschaltet sind und über einen freien seriellen Port verfügen. Ob Sie COM1 oder COM2 verwenden, ist dabei gleichgültig; sie müssen sich nur merken, welche der beiden Schnittstellen Sie auf welchem Rechner verwenden wollen. Verbinden Sie nun die Computer mit dem Nullmodem-Kabel.

Einrichten der PC-Direktverbindung

Prüfen Sie, ob bei der Installation von Windows auch der Dienst »PC-Direktverbindung« eingerichtet wurde. Sie finden diesen Eintrag bei Windows 95 unter »Start/Programme/Zubehör« und bei Windows 98 unter »Start/Programme/Zubehör/Kommunikation«. Falls nicht vorhanden, müssen Sie diese Funktion nachinstallieren. Die Windows-Systemsteuerung erreichen Sie über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung«. Öffnen Sie das Icon »Software« mit einem Doppelklick. Mit der Registerkarte »Windows-Setup« wird der aktuelle Stand Ihrer Installation ausgelesen. Wenn im Punkt »Verbindungen«, den Sie mit dem Button »Details« genauer unter die Lupe nehmen können, die PC-Direktverbindung nicht markiert ist, dann aktivieren Sie sie jetzt mit einem Klick auf das Kästchen links daneben. Legen Sie Ihre Windows-CD ein, und klicken Sie anschließend auf »OK«.



Wenn die PC-Direktverbindung nicht schon bei der Installation von Windows eingerichtet wurde, müssen Sie es über dieses Menü nachholen.



Der richtige Wert für die Übertragungsrate des seriellen Ports beträgt 115.200 bps.

Übertragungsgeschwindigkeit einstellen

Klicken Sie doppelt auf das Symbol »System« in der Systemsteuerung. In dem jetzt erscheinenden Menü wählen Sie die Registerkarte »Geräte-Manager«. In der Liste sind alle Hardware-Komponenten Ihres Rechners namentlich aufgeführt. Suchen Sie nach dem Eintrag »Anschlüsse (COM und LPT)« und klicken Sie das voranstehende Pluszeichen an. Markieren Sie den COM-Port, den Sie an diesem Rechner verwenden wollen, und klicken Sie dann auf »Eigenschaften«. Im Register »Anschlußeinstellungen« verändern Sie nur den Eintrag »Bits pro Sekunde« – stellen Sie hier den Wert 115.200 ein.

Direktverbindung herstellen

Über »Start/Programme/Zubehör« erreichen Sie jetzt das Programm »PC-Direktverbindung«. Starten Sie es mit einem Mausklick. Die Einrichtung ist selbsterklärend, Sie müssen nur angeben, was für eine Funktion der Rechner ausführen soll: Host, also Hauptrechner, oder Gastrechner (meist Client genannt). Den schnelleren Rechner sollten Sie als Host deklarieren. Unter Windows 98 gibt es noch einen zweiten Weg, die Verbindung aufzubauen:

1. Wählen Sie in der Systemsteuerung das Icon »Modems« mit einem Doppelklick. Betätigen Sie den Button »Hinzufügen«. Falls Sie bisher noch kein Modem verwendet haben, bekommen Sie gleich den Hardware-Assistenten zu sehen, ohne die Übersicht der vorhandenen Geräte. In beiden Fällen sind die folgenden Schritte die gleichen.

2. Auf der Karte »Neues Modem installieren« aktivieren Sie die manuelle Auswahl, indem Sie auf das freie Kästchen neben dem Text »Modem auswählen (Keine automatische Erkennung)« klicken und dann auf »Weiter«.

3. Im nächsten Fenster markieren Sie links den Eintrag »Standardmodemtypen» und rechts »Serielles DFÜ-Netzwerkkabel zwischen zwei PCs«. Das Nullmodemkabel wird damit als »Modem« eingerichtet. Für einen Datenzugriff auf den anderen Rechner ist diese Methode nicht geeignet. Dazu müssen Sie die PC-Direktverbindung, wie oben beschrieben, für beide Computer aktivieren. Bei Spielen sind jedoch keine weiteren Einstellungen nötig.

Die besten Netzwerk-Spiele

Multi-Kult

Das Netzwerk steht, die Treiber sind installiert – fehlt nur noch die passende Software für spannende Mehrspieler-Sessions. Im folgenden verrät das Gamestar-Team seine Redaktions-Favoriten.

Half-Life (Action)

Half-Life stürmte dank eines genialen Solomodus die Spitze unserer Action-Charts. Doch auch Mehrspieler-Schlachten machen bei Valves Hit jede Menge Laune. Die Auseinandersetzungen in den insgesamt sieben abwechslungsreich gestalteten, zum Teil sehr großen Deathmatch-Arenen bieten eine gute Mischung aus schneller Action und einigen Taktikelementen. Zu letzteren gehören die Funk- und Lichtschranken-Bomben, Minen oder die recht langen Nachladezeiten der Waffen.



Das Verkehrssystem der Black-Mesa-Station ist Schauplatz für einen der Deathmatch-Level.

Bis zu 32 Spieler

Half-Life setzt auch bei LAN-Partien auf das TCP/IP-Protokoll auf, fest zugewiesene IP-Nummern sind allerdings nicht nötig. Positiv: Im Gegensatz zu Partien übers Internet reicht im lokalen Netzwerk den bis zu 32 Spielern eine einzige CD. Im Frühjahr soll mit dem **Team Fortress**-Addon ein weiteres Multiplayer-Kapitel aufgeschlagen werden. Dann sollen neunköpfige Teams unter anderem im Capture-the-Flag-Modus gegeneinander antreten können; fehlende Mitspieler ersetzt der Computer.

Multiplayer-Facts

Protokolle:	TCP/IP
Nullmodem möglich:	nein
Spieler maximal/pro CD:	32/32
Multiplayer-Levels:	8 (neue per Internet)

Fazit: Half-Life unterscheidet sich im Netzwerk weniger von anderen 3D-Shootern als im Solo-Modus. Allerdings ist durch das Waffennachladen, die Minen sowie die Scharfschützengewehre etwas mehr Taktik und weniger hektisches Geballere gefragt.

Unreal (Action)

Im Gegensatz zum Internet-Spiel läuft bei **Unreal** der LAN-Modus seit jeher ohne große Probleme. Mittlerweile gibt es einen Patch auf Version 2.20, der nicht nur die allermeisten Schwierigkeiten beseitigt, sondern auch einige neue Multiplayer-Features einbringt. Allerdings werden dadurch die Hardwareanforderungen nicht geringer: Ein Pentium II sollte es schon sein. Stimmen die Voraussetzungen, dürfen sich bis zu 16 Mitspieler (nach einer Vollinstallation auch ohne CD) ins Netzwerk einloggen.



Unreal ist auch in der Version 2.20 der Hardwarefresser unter den Netzwerk-Spielen.

Riesige Levels

Unreal setzt auf das TCP/IP-Protokoll auf, benötigt wie **Half-Life** allerdings keine festen IP-Nummern, solange kein spezieller Betriebssystem-Aufsatz wie Novell Netware verwendet wird. **Unreal** bietet vom klassischen Deathmatch über Team- und Coop-Modi bis hin zum originellen »King of the Hill« ein breites Spektrum an Spielvarianten. Die insgesamt zwölf Multiplayer-Arenen (inklusive eines »Taschenlampen-Levels«) bieten gehobenes Leveldesign, allerdings sind die Räumlichkeiten in den meisten Fällen sehr groß. Da trifft es sich gut, daß kampfstarke Bots fehlende menschliche Mitspieler ersetzen können.

Multiplayer-Facts

Protokolle:	TCP/IP
Nullmodem möglich:	nein
Spieler maximal/pro CD:	16/16
Multiplayer-Levels:	12 (neue per Internet)

Fazit: Unreal führt keine Rangliste. Trotzdem bleibt durch die stimmungsvoll designten Levels die Motivation immer erhalten. Für Einsteiger zu hart: die unheimlich starken Bots, die sogar bei niedrigster Aggressivität schwer zu knacken sind.

StarCraft (Strategie)

Um Blizzards **StarCraft** schart sich eine riesengroße Fangemeinde. Die Palette an Aktivitäten reicht von **StarCraft**-Parties, bei denen acht Rechner zusammengetragen und vernetzt werden, bis zu aufreibenden Matches im Battle.Net. **StarCraft** hat alles, was einen phantasievollen Multiplayer-Modus ausmacht; dank des komfortablen Editors reißt zudem der Nachschub an Multiplayer-Karten nicht ab.



Die drei grundsätzlich verschiedenen Rassen kommen im Netzwerkspiel besonders gut.

Drei verschiedene Rassen

Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten. Sie haben die Auswahl zwischen drei sehr unterschiedlichen, aber dennoch ebenbürtigen Rassen und elf Siegbedingungen. Für die Teilnahme an einem Multiplayer-Match muß nicht einmal die Original-CD im Rechner liegen. Es genügt, wenn Sie eine Spawn-Version des Spiels auf die Festplatte installieren. Damit sind allerdings keine Einzelspieler-Duelle gegen den Computer möglich. Auch für Duelle im Battle.Net benötigt jeder Spieler eine CD.

Multiplayer-Facts	
Protokolle:	IPX/SPX
Nullmodem möglich:	ja
Spieler maximal/pro CD:	8/8
Multiplayer-Levels:	ca. 20 auf CD

Fazit: Jede Rasse in StarCraft spielt sich anders und verlangt auch spezielle Taktiken. Diese Vielseitigkeit läßt niemals Langeweile aufkommen, kaum ein Netzwerk-Spiel gleicht dem anderen. Dazu gibt´s ein ausgefeiltes Ranglistensystem im Battle.Net.

Fifa 99 (Sport)

Bei Sportspielen ist der Spaß zu mehreren seit jeher ein wichtiges Kaufargument. **Fifa 99** wird Sie in dieser Hinsicht voll zufriedenstellen: Es verwöhnt mit umfangreichen Netzwerkoptionen und bietet auch die Möglichkeit, gleichzeitig zu mehreren an einem Rechner seine Kicker zu steuern. Das reicht dann bis hin zu Kombinationen von fünf vernetzten PCs zu je vier Spielern. In so einer Zusammenstellung können bis auf die Torhüter alle Akteure von einem menschlichen Spieler übernommen werden.



Im Extremfall werden alle Feldspieler von menschlichen Mitspielern gesteuert.

Eine CD pro Spieler

Überzeugend ist die Auswahl an Spielvarianten: Wenn Sie erstmal die Verbindung hergestellt haben, steht Ihnen das komplette Spielmodi-Arsenal zur Verfügung. Etwas ungewöhnlich ist die Tatsache, daß von der Teamauswahl bis zur Trikotfarbe alles ausschließlich von dem Rechner, der das Spiel gestartet hat, gesteuert wird. Dicker Minuspunkt: Jeder Spieler benötigt seine eigene CD.

Multiplayer-Facts	
Protokolle:	IPX/SPX
Nullmodem möglich:	ja
Spieler maximal/pro CD:	20/1 (4 an 1 PC)
Multiplayer-Levels:	keine speziellen

Fazit: Der Ligamodus macht zu mehreren gleich doppelt Sinn: Höhepunkte sind die Spiele der menschlichen Gegner. Ein oder zwei Matches machen schon Spaß, die Motivation reicht aber locker aus, um ganze Nächte damit zu verbringen.

Age of Empires (Strategie)

Age of Empires gehört zu den Strategiespielen, bei denen sich die Programmierer spürbar viel Gedanken um einen faszinierenden Netzwerk-Modus gemacht haben. So lassen sich etwa, zusätzlich zu den menschlichen Teilnehmern, spielstarke Computergegner aktivieren. Dafür benötigen Sie allerdings einen schnellen Rechner, denn wenn im Multiplayer-Modus viele Einheiten den Bildschirm bevölkern, gehen die Anforderungen an die Hardware rapide in die Höhe.



Für Multiplayer-Partien stehen die gleichen Karten zur Auswahl wie im Einzelspiel.

Bündnisse im Netz

Age of Empires bietet die Möglichkeit, Bündnisse gegen Dritte einzugehen oder gemeinsam ein Volk gegen den Computer zu steuern. Das hat den Vorteil, daß man sich Aufgaben wie Rohstoffe sammeln und Militär in Stellung bringen teilen kann. Flexibel zeigt sich Microsoft bei der Technik: Die Verbindung per Nullmodemkabel ist ebenso kein Problem wie die freie Wahl zwischen IPX- und TCP-Protokoll.

Multiplayer-Facts	
Protokolle:	IPX/SPX, TCP/IP
Nullmodem möglich:	ja
Spieler maximal/pro CD:	8/3
Multiplayer-Levels:	8 plus Zufallskarten

Fazit: Age of Empires hat einen ähnlich hohen Motivationsfaktor wie StarCraft, ist aber gerade für Einsteiger am Anfang leichter zu überschauen. Die Zufallskarten verhindern, daß sich ein Spieler, weil er ein Szenario schon kennt, Vorteile verschafft.

Diablo (Action-Rollenspiel)

Die dunklen Mächte sind bei **Diablo** zwar in der Überzahl, aber Sie müssen Ihnen nicht alleine gegenübertreten. Gemeinsam mit bis zu drei Begleitern steigen Sie in das Labyrinth hinab. Sie haben die Wahl, ob Sie nun als Team losziehen oder (neben den Monstern) sich auch gegenseitig die Köpfe einschlagen. **Diablo** beeindruckt durch eine einzigartige Mischung aus Action- und Rollenspiel in immer wieder neu generierten Levels.



Diablo: Nicht mehr ganz taufrisch, aber immer noch einer der Netzwerk-Klassiker.

Auch für Einsteiger geeignet

Die leichte Zugänglichkeit des Spielprinzips kommt Einsteigern sehr entgegen. **Diablo** arbeitet wie **StarCraft** mit den sogenannten Spawn-Kopien für Multiplayer, mit der Sie keine Original-CD im Laufwerk benötigen. Allerdings sind gemischte Mehrspieler-Partien aus Spawn- und normalen Installationen nicht möglich. An Verbindungen ist vom Nullmodem-Kabel über das IPX/SPX-Protokoll bis hin zum Battle.Net-Zugang alles machbar.

Multiplayer-Facts

Protokolle:	IPX/SPX
Nullmodem möglich:	ja
Spieler maximal/pro CD:	4/4
Multiplayer-Levels:	keine speziellen

Fazit: Die Mischung aus Monster vermöbeln und bessere Ausrüstung suchen macht auch im Mehrspieler-Modus riesig Spaß. Diablo ist ideal für einen halben Abend oder die Mittagspause, da der Ein- und Ausstieg mitten im Spiel ohne weiteres möglich ist.

Need for Speed 3 (Rennspiel)

Need for Speed gehört auch in seiner dritten Auflage zu den beliebtesten Fun-Racern auf dem PC. Das mag auch am gelungenen Mehrspieler-Modus liegen, der neben einer seriellen Verbindung per Nullmodem-Kabel sowohl IPX/SPX- als auch TCP/IP-Protokolle unterstützt. Ähnlich wie bei **Fifa 99** steht den Teilnehmern im Netzwerk die gleiche Optionsvielfalt wie Einzelspielern zur Verfügung.



Die polizeiliche Verfolgungsjagd macht bei menschlichen Piloten besonders viel her.

Krähenfüße für die Gegner

Ob Sie ein schlichtes Einzelrennen wählen oder eine komplette Saison zu mehreren bestreiten möchten – bei **Need for Speed 3** unterliegen Sie praktisch keinen Einschränkungen. Die Gaudi, in einer Polizei-Corvette menschlichen Rasern Krähenfüße vor die Breitreifen zu werfen, müssen Sie selbst erlebt haben. Wo bei **Fifa 99** noch jeder Rechner seine eigene CD benötigt, sind bei **Need for Speed 3** unendlich viele Remote-Installationen möglich. Lediglich der Host benötigt das Original.

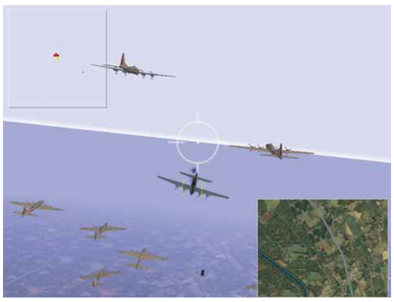
Multiplayer-Facts

Protokolle:	TCP/IP, IPX/SPX
Nullmodem möglich:	ja
Spieler maximal/pro CD:	8/8
Multiplayer-Levels:	keine speziellen

Fazit: Need for Speed 3 bietet unkompliziertes Renn-Vergnügen sowohl bei der Art der Verbindung als auch beim Spielen selbst. Die Motivation bleibt durch die vielen möglichen Kombinationen aus Rennmodi und Wagenklassen auf lange Zeit erhalten.

Combat Flight Simulator (Simulation)

Microsofts neuester Ableger der **Flight-Simulator**-Reihe verspricht durch den Combat-Modus viel mehr Action im Netzwerk als sein ziviler Bruder. Obwohl im Handbuch die Multiplayer-Funktionen nur mit zwei Sätzen gestreift werden, macht dieser Modus doch wesentlich mehr Laune als das Solospiel.



Auch im Netzwerk gehört der CF Simulator zu den einsteigerfreundlichsten Programmen.

Cessna im Jagdeinsatz

Witzig ist auch die Menüoption, die Flugzeuge aus dem zivilen **Flight Simulator** zu importieren. Eine Cessna, die mitten in einem Geschwader von Mustangs mitfliegt, bekommt man schließlich nicht jeden Tag zu sehen. Den Einstieg hat Microsoft betont leicht gestaltet. Mit der eingeblendeten Hilfe können Sie praktisch ohne Handbuchstudium sofort loslegen. Nach wenigen Minuten ist dann auch schon das erste Erfolgserlebnis in Form eines Abschusses zu feiern. Im Netzwerk dürfen sich acht Piloten gemeinsam vergnügen, in der Internet-Gaming-Zone sogar bis zu 256. WR

Multiplayer-Facts

Protokolle:	TCP/IP, IPX/SPX
Nullmodem möglich:	ja
Spieler maximal/pro CD:	8/1
Multiplayer-Levels:	keine speziellen

Fazit: Sehr zu empfehlen für Einsteiger in dieses Genre; Flugprofis sind dagegen bei komplexen Simulationen auf Dauer besser aufgehoben. Motivation und Wiederspiel-Wert fallen wegen des niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrads sehr hoch aus.



Auch nach dem Feste nur das Beste

Weihnachts-Nachlese

Gehören Sie auch zu den »Menschen, die schon alles haben«? Da bleibt der ratlosen Verwandtschaft nichts anderes übrig, als schnödes Bargeld unter den Baum zu legen. Unsere Redakteure verraten, für welche sinnvolle und originelle Hardware sie ihr Weihnachtsgeld ausgeben würden.

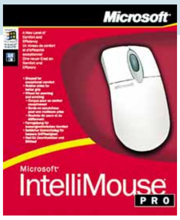


Jörg Langer

Als eingefleischter Strategiefan stehe ich Multifunktions-Gamepads und Force-Feedback-Lenkrädern ziemlich gelassen gegenüber. Viel wichtiger ist da die Maus, die bei mir für's Spielen fast ausschließlich zum Einsatz kommt. Mit der teuren, aber guten **Microsoft Intellimouse Pro** (ca. 120 Mark) habe ich endlich ein Gerät gefunden, das mich dank Paßform und überzeugender Mechanik rundum zufrieden stellt. Nicht mehr missen möchte ich vor allem das Rädchen, das bei Spielen und erst recht im täglichen Windows-Betrieb extrem praktisch ist.

Als Drucker kommt bei mir ein **Epson Stylus Color 850** zum Einsatz. Der ist nicht nur schnell, sondern auch noch fototauglich: Wirklich beeindruckend, welche Qualität Farb-Tintenstrahler der 700-Mark-Klasse inzwischen bei Grafikdruck zustande bringen.

Damit ich trotz GameStar-Dauerstreß auch noch weiß, wer gerade unser Land regiert, werfe ich ab und zu einen Blick auf die Nachrichtensendungen im TV. Da ein eigener Fernseher im Büro zu sehr nach »hat wohl nix zu tun« aussieht, steckt seit neuestem die **Ati All-in-Wonder Pro** (etwa 300 Mark in der 8-MByte-Version) in meinem Rechner, eine Rage-Pro-Grafikkarte mit eingebautem TV-Tuner. Spannende Stellen im Fernsehprogramm lassen sich damit als Einzelbild oder komplette Filmsequenz bequem grabben.



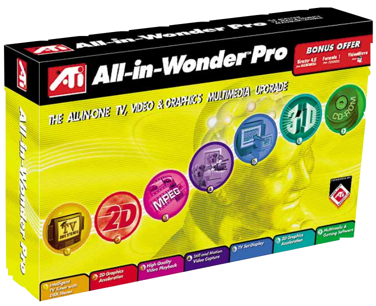
Microsoft Intellimouse Pro

- Preis: ca. 120 Mark
- Info: (01805) 67 22 55
- Homepage: www.microsoft.de

Epson Stylus Color 850

- Preis: ca. 700 Mark
- Info: (0180) 523 41 50
- Homepage: www.epson.de





Ati All-in-Wonder Pro

- Preis: ca. 300 Mark
- Info: (08063) 80 58 80
- Homepage: www.atitech.ca

Michael Galuschka



Mein persönlicher Spieleherbst stand ganz klar im Zeichen des Motorsports. Ohne anständiges Lenkrad setze ich in Programmen vom Kaliber eines Colin McRae Rally oder Grand Prix Legends aber erst gar keinen Fuß ins virtuelle Auto. So sehr mich die neue Force-Feedback-Generation dabei auch gereizt hat: Entschieden habe ich mich letztendlich für das rüttelfreie und dadurch auch vergleichsweise günstige **Thrustmaster Formula One** (ca. 250 Mark), das mit seiner hochpräzisen Mechanik seit nunmehr über einem Jahr einsam an der Spitze der »kraftlosen« PC-Lenkräder steht.

Als Hifi-Fan widme ich dem Thema Boxen am PC viel Aufmerksamkeit. Besonders hat es mir da die Satelliten-Subwoofer-Kombi **Altec Lansing ACS 48** (rund 300 Mark) angetan. Mit ihrem für PC-Verhältnisse gigantischen Tieftöner sorgt sie bei jedem Spiel für den nötigen Rumms und bringt die Hosenbeine ordentlich zum Flattern – meine ganz eigene Art von Force Feedback.

Auch bei meinem dritten Favoriten wackelt es: Mit dem **Rock-and-Ride**-Stuhl aus der CyberSpace-Schmiede erlebe ich bei manchen Spielen eine neue Dimension des Dabeiseins. Billig ist der Spaß mit gut 1.300 Mark zwar beileibe nicht, doch wenn man erst mal in Forsaken oder Need for Speed 3 in Schräglage gegangen ist, will man so schnell nicht wieder aussteigen.



Thrustmaster Formula One

- Preis: ca. 250 Mark
- Info: (02732) 79 18 45
- Homepage: www.thrustmaster.com



Altec Lansing ACS 48

- Preis: ca. 300 Mark
- Info: (0761) 45 14 20
- Homepage: www.jacobi-white.de



Cyberspace Rock-and-Ride

- Preis: ca. 1.300 Mark
- Info: (030) 43 03 30 00
- Homepage: www.cybermind.de/cyberspace

Peter Steinlechner



Für meinen Rechner zu Hause ist schon seit längerem eine neue Grafikkarte fällig. Alle reden zwar derzeit vom Riva TNT, doch leider hab ich nur einen klassischen Pentium 200. In dem Fall ist eine Karte mit dem Banshee-Chipsatz von 3Dfx die bessere Wahl. Damit kommt selbst mein ältlicher Hauptprozessor immer noch anständig auf Touren, besonders bei Glide-basierten Spielen. Ich habe mich innerhalb der großen Banshee-Auswahl schließlich für die **Guillemot Maxi Gamer Phoenix** (ca. 250 Mark) entschieden, die trotz reichhaltiger Ausstattung inklusive der schnelleren SGRAM-Speicherbausteine sehr günstig ist.

Ein eher kleiner, aber um so feinerer Tip ist das sogenannte **Precise Mousing Surface**-Mauspad von 3M. Der Preis von 20 Mark ließ mich erst einmal schlucken, doch das extravagante Pad ist jeden Pfennig wert. Die angerauchte, strukturierte Oberfläche auf dem ultradünnen Pad, das sich kaum vom Tisch abhebt, läßt die Maus fabelhaft gleiten und ist immer für ein paar Frags mehr gut.

Wenn ich am heimischen PC nicht gerade die neuesten Spiele durchzocke, surfe ich gerne im Internet. Dabei ist mir mein V.90-Modem **Elsa Microlink 56k Pro** (knapp 250 Mark) ein schneller und vor allem zuverlässiger Begleiter. Verbindungsprobleme hatte ich damit jedenfalls noch keine. Der Preis mag etwas hoch scheinen, doch dafür habe ich eine wirklich komplette Ausstattung.



Guillemot Maxi Gamer Phoenix

- Preis: ca. 250 Mark
- Info: (0211) 338 00 33
- Homepage: www.guillemot.com/germany



M3 Precise Mousing Surface

- Preis: ca. 20 Mark
- Info: (02131) 140
- Homepage: www.mmm.com



Elsa Microlink 56k Pro

- Preis: ca. 230 Mark
- Info: (0241) 606 51 12
- Homepage: www.elsa.de

Martin Deppe



Die Festplatte in meinem Privat-PC platzt aus allen Nähten, da muß unbedingt 'ne neue her. Damit es nicht so schnell wieder eng auf der Platte wird, soll es diesmal was richtig Großes sein. Obwohl ich ein SCSI-System zu Hause stehen habe, fällt meine Wahl auf das IDE-Modell **DTTA351350** von IBM. Da bekomme ich für unter 600 Mark gigantische 13,5 GByte Speicherplatz; außerdem gehört die Platte zu den schnellsten ihrer Art und bleibt trotz der hohen Umdrehungszahlen angenehm leise.

Das eingesparte Geld stecke ich dann doch noch in ein SCSI-Gerät: Auf meiner Wunschliste steht nämlich schon seit längerem ein Flachbett-Scanner, den ich nicht nur für selbstgemachte Weihnachtskarten brauchen kann. Ich habe mich dabei für einen **Umax Astra 1220S** entschieden, ein solides Gerät mit 600 x 1200 dpi maximaler Auflösung für unter 400 Mark.

Um meine phongeplagten Nachbarn etwas zu schonen, werde ich den Sennheiser **Surrounder** (600 Mark) mal einer genaueren Hörprobe unterziehen. Ein komplettes Surround-Lautsprecher-Set, das man sich um den Hals hängen kann – eine wirklich originelle Idee. In der Pro-Version mit integriertem Pro-Logic-Dekoder kann ich das pfiffig designte Gerät sogar an meinem Videorecorder benutzen. Damit ist der **Surrounder** ein heißer Kandidat für meine nachweihnachtliche Einkaufstour.



IBM DTTA351350

- Preis: ca. 600 Mark
- Info: (0180) 31 32 33
- Homepage: www.ibm.storage.com

Umax Astra 1220S

- Preis: ca. 400 Mark
- Info: (02154) 918 70
- Homepage: www.umax.de





Sennheiser Surrounder Pro

- Preis: ca. 600 Mark
- Info: (05130) 60 00
- Homepage: www.sennheiser.de

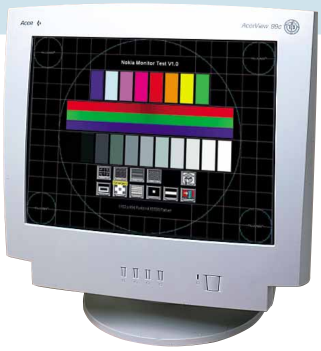
Rüdiger Steidle



Schon seit längerem war ich auf der Suche nach einem schönen großen Monitor für unter 1.000 Mark. Bei Acer bin ich nun fündig geworden: Der angenehm schlicht gestaltete **Acerview 99c** hält sich an meine Preisvorgabe und stellt mit seinem scharfen, kontrastreichen Bild selbst gehobene Ansprüche zufrieden. Ein echtes Schnäppchen in der 19-Zoll-Klasse!

Damit bei all dem optischen Genuß die Ohren nicht zu kurz kommen, werkelt seit kurzem eine **Soundblaster Live** in meinem Rechner. Die bietet zukunftsweisende Technik, ohne mit Kompatibilitätsproblemen bei älteren Spielen geschlagen zu sein. Und wer einmal die mitgelieferte Spezialversion von Unreal gehört hat, wird schnell nach der EAX-Technologie süchtig. Praktischerweise gibt es seit kurzem eine ausstattungstechnisch leicht abgespeckte Value-Version, die mit knapp 200 Mark nur noch halb so teuer kommt.

Für die S-Bahn-Fahrten in die Redaktion werde ich mir bei Gelegenheit einen kleinen »Reisebegleiter« kaufen. Der neue **Game Boy Colour** bietet für 150 Mark ein 56-farbiges, gestochen scharfes Display und wird mir in Zukunft die Zeit vertreiben, zumal auch die alten Schwarzweiß-Spiele per Knopfdruck nachkoloriert werden. Kein Wunder, daß Nintendo mit diesem Knüller ein Handheld-Revival angezettelt hat.



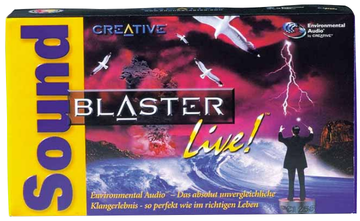
Acer Acerview 99c

- Preis: ca. 1.000 Mark
- Info: (0800) 224 49 99
- Homepage: www.acer.de



Game Boy Colour

- Preis: ca. 150 Mark
- Info: (0130) 58 06
- Homepage: www.nintendo.de



Soundblaster Live Value

- Preis: ca. 200 Mark
- Info: (089) 957 90 81
- Homepage: www.sblive.com

Michael Schnelle



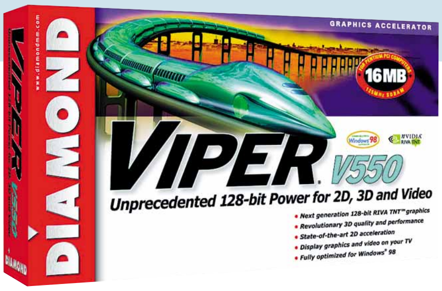
In allen Hardware-Fragen bin ich ein Zuverlässigkeits-Fanatiker. Das gilt erst recht für Grafikkarten mit dem sehr heiß werdenden Riva-TNT-Chipsatz. Deshalb habe ich mich für die **Diamond Viper V550** entschieden, die es schon für unter 300 Mark zu kaufen gibt. Ihr mag vielleicht das eine oder andere Austattungs-Gimmick fehlen, dafür läuft sie bei mir absolut problemlos. Daß sie Falcon 4.0 noch mit 1600 mal 1200 Punkten flüssig auf den Bildschirm zaubert, macht sie für mich endgültig zum Muß.

Ein heißer Tip für Freunde ungewöhnlicher Eingabegeräte ist der **UR Gear**-Helm von Union Reality für etwa 250 Mark. Das Pininfarina-Design ist top, die Technik erstaunlich ausgereift. Zwar klappt die Methode, mit dem Helm das eigene Blickfeld zu steuern, momentan nur mit wenigen Spielen wirklich ordentlich. Doch dann verhilft der UR Gear zu einem deutlich intensiveren Spielerlebnis.

Bei dieser Gelegenheit werde ich gleich meinen kampferprobten, aber schon etwas durchgeleierten Joystick in den Ruhestand schicken. Als neues Fluggerät habe ich mir den vergleichsweise günstigen **F-16 Combatstick** (ca. 130 Mark) von CH ausgesucht. Dieser Flugknüppel ist schon etwas länger auf dem Markt und immer noch unerreicht: sehr solide gebaut, hyperexakt und zudem mit optionalem Throttle und Pedalen fast zu einem vollwertigen Jet-Cockpit ausbaubar. Das kommt zwar dann ziemlich teuer, ist aber für jeden Simulanten die ultimative Lösung.

Diamond Viper V550

- Preis: ca. 350 Mark
- Info: (08151) 26 63 30
- Homepage: www.diamondmm.de



Union Reality UR Gear

- Preis: ca. 250 Mark
- Info: (02131) 96 51 12
- Homepage: www.unionreality.com





CH Combatstick

- Preis: ca. 130 Mark
- Info: (02131) 96 51 11
- Homepage: www.chproducts.com

Walter Reindl



Ich bin seit jeher ein Fan von tragbaren Musikgeräten, deswegen hat's mir der neue MP3-Player **Rio PMP 300** von Diamond (knapp 400 Mark) schwer angetan. Aktuelle Chart-Titel aus dem immer größer werdenden Angebot der MP3-Internetseiten herunterladen und sofort anhören – diese neue Art der Musikbeschaffung finde ich ziemlich faszinierend. Da der **Rio PMP 300** systembedingt unempfindlich gegen Erschütterungen und sonstige Störungen ist, wird sich mein CD-Walkman demnächst hinten anstellen müssen.

Wenn ich dann entspannt nach Hause komme, geht der Multimediagenuß gleich mit dem **Maxi DVD Theater**-Set von Guillemot weiter. Ein fünffach-DVD-Laufwerk plus die bewährte MPEG-Decoderkarte Hollywood Plus von Realmagic für zusammen knapp 500 Mark – da konnte ich nicht nein sagen.

Ich weiß ja genau, daß der Platz bei mir zu Hause nicht reicht. Aber die **Multi-Player-Station Pro** von Giebels würde ich sofort vor meinen PC stellen. Bei einem zünftigen Rennspiel in einem echten Schalensitz zu hängen – viel realistischer geht es kaum. Das Ganze wird dann noch veredelt mit einem ordentlichen Lenkrad, und fertig ist das perfekte Rennspiel-Möbel. Bei 800 Mark Einstandspreis muß man zwar ein ziemlich kompromißloser Motorsport-Fan sein, doch der wird in der Multi-Player-Station (warum heißt das Ding eigentlich so, obwohl nur einer reinpaßt?) wahrscheinlich auch seine Fachlektüre lesen.

Diamond Rio PMP 300

- Preis: ca. 400 Mark
- Info: (08151) 26 63 30
- Homepage: www.diamondmm.de



Guillemot Maxi DVD Theater

- Preis: ca. 500 Mark
- Info: (0211) 338 00 31
- Homepage: www.guillemot.com/germany



Multi-Player-Station Pro



- Preis: ca. 800 Mark
- Info: (02175) 89 02 67
- Homepage: www.racestation.de

Hier ist die Mark am meisten wert

Schnäppchenführer

Geld sparen mit GameStar: Wir haben für Sie die günstigsten Preise aktueller Standardkomponenten ermittelt.

Die Preisspirale dreht sich immer schneller – bei Hardware-Komponenten zum Käuferglück meist nach unten. Damit Sie nicht zuviel Geld ausgeben, haben wir kurz vor Weihnachten die besten Preise für Sie zusammengetragen. Bitte beachten Sie, daß die angegebenen Händler nur aufgrund ihrer günstigen Angebote ausgesucht wurden; über den Service gibt diese Tabelle keine Auskunft. Der Pfeil in der Spalte »Tendenz« zeigt an, wie sich die Preise in den nächsten Wochen aller Voraussicht nach entwickeln werden: Steigt der Pfeil, wird die Ware höchstwahrscheinlich wieder teurer (bei EDO-RAM), zeigt er nach unten, wird der Artikel noch billiger. MG

Typ	gesehen bei	Info	Preis (Stand 10. Okt.)	Preis (Stand 10. Nov.)	Preis (Stand 15. Dez.)	Tendenz
Grafikkarten						
Asus AGP-V3400TNT-TV (TV in/out)	FortKnox	(01805) 36 78 56	—	—	289 Mark	↘
Ati All-in Wonder Pro AGP (8 MByte)	Computer Profis	(0180) 560 06 06	325 Mark	309 Mark	215 Mark	→
Elsa Erazor 2 AGP	Simtec Computer	(0951) 964 51 11	—	299 Mark	299 Mark	→
Guillemot Maxi Gamer Phoenix AGP/PCI	CSD Computer	(06257) 933 92 20	299 Mark	299 Mark	229 Mark	↘
Hercules Terminator Beast AGP	Mix Computer	(06403) 70 28 70	200 Mark	175 Mark	155 Mark	↘
Matrox Millennium G200 SGRAM (8 MByte)	IT-Media	(0641) 565 55 55	289 Mark	269 Mark	209 Mark	↘
Matrox Productiva G100 AGP (8 MByte)	Mix Computer	(06403) 70 28 70	125 Mark	125 Mark	125 Mark	→
Miro Hiscore 2	Snogard	(02234) 966 13 33	369 Mark	349 Mark	219 Mark	→
Voodoo 1 (No-Name, 4 MByte)	K&M Elektronik	(07159) 94 31 11	94 Mark	92 Mark	92 Mark	→
Voodoo 2 (No Name, 12 MByte)	K&M Elektronik	(07159) 94 31 11	298 Mark	228 Mark	184 Mark	↘
Prozessoren						
AMD K6-2/300	Mix Computer	(06403) 70 28 70	235 Mark	190 Mark	175 Mark	↘
AMD K6-2/350	Computer Profis	(0180) 560 06 06	445 Mark	279 Mark	259 Mark	↓
AMD K6-2/400	K&M Elektronik	(07159) 94 31 11	—	—	515 Mark	↓
Intel Celeron 333	Licomp	(05931) 856 60	419 Mark	333 Mark	209 Mark	↘
Intel Pentium II/333	Comware	(0621) 637 10 00	509 Mark	389 Mark	399 Mark	↘
Intel Pentium II/400	Snogard	(02234) 966 13 33	1.129 Mark	888 Mark	689 Mark	↓
Intel Pentium II/450	Mail-It	(030) 69 40 15 80	1.399 Mark	1.199 Mark	999 Mark	↓
Mainboards						
DFI P5 BV3+ (Sockel 7, AT-Format)	Schiwi	(040) 52 87 58 10	169 Mark	169 Mark	145 Mark	→
Asus P5A (Sockel 7, ATX-Format)	Alternate	(06403) 90 50 10	189 Mark	169 Mark	169 Mark	→
Gigabyte 686BA (Slot 1, AT-Format)	Alternate	(06403) 90 50 10	239 Mark	219 Mark	209 Mark	↘
Abit BH6 (Slot 1, ATX-Format)	Computer Profis	(0180) 560 06 06	—	185 Mark	185 Mark	→
Asus P2B (Slot 1, ATX-Format)	IT-Media	(0641) 565 55 55	325 Mark	275 Mark	259 Mark	↘
Speicher						
16 MByte EDO-RAM	K&M Elektronik	(07159) 94 31 11	27 Mark	32 Mark	46 Mark	↗
32 MByte EDO-RAM	Snogard	(92234) 966 13 33	59 Mark	69 Mark	99 Mark	↗
32 MByte PC-100 RAM	Snogard	(92234) 966 13 33	79 Mark	74 Mark	83 Mark	→
64 MByte PC-100 RAM	Snogard	(92234) 966 13 33	165 Mark	159 Mark	162 Mark	→
128 MByte PC-100 Ram	K&M Elektronik	(07159) 94 31 11	342 Mark	311 Mark	328 Mark	→
Festplatten						
Seagate ST34321A (4,3 GByte)	Mix Computer	(06403) 70 28 70	250 Mark	235 Mark	245 Mark	→
Quantum Fireball EX (6,4 GByte)	K&M Elektronik	(07159) 94 31 11	371 Mark	330 Mark	293 Mark	↘
Maxtor 91000 DiamondMax 8 (10,0 GByte)	Mix Computer	(06403) 70 28 70	555 Mark	480 Mark	465 Mark	↘
IBM DTTA 350840 (8,4 GByte)	Mix Computer	(06403) 70 28 70	415 Mark	345 Mark	315 Mark	→
IBM DTTA 351680 (16,8 GByte)	IT-Media	(0641) 565 55 55	895 Mark	819 Mark	649 Mark	↘
CD/DVD-Laufwerke						
Teac CD-532E (32fach)	Schiwi	(040) 52 87 58 10	116 Mark	116 Mark	89 Mark	→
Lite-On LTN382 (40fach)	Alternate	(06403) 90 50 10	109 Mark	99 Mark	94 Mark	→
NEC CDR 3000 (40fach)	Rees Computer	(08330) 92 30	169 Mark	139 Mark	129 Mark	↘
Plextor PX-40 TSI (40fach, U-SCSI)	Mix Computer	(06403) 70 28 70	—	—	225 Mark	↘
Creative DVD-Set (4,8fach, inkl. MPEG-2-Karte)	Rees Computer	(08330) 92 30	—	479 Mark	429 Mark	↘
Soundkarten						
Soundblaster 16 PnP	Schiwi	(040) 52 87 58 10	56 Mark	56 Mark	42 Mark	→
Soundblaster 128 PCI	Alternate	(06403) 90 50 10	119 Mark	109 Mark	89 Mark	↘
Soundblaster Live Value	Publix	(0641) 974 47 10	—	199 Mark	145 Mark	→
Terratec Xlrate	Publix	(0641) 974 47 10	179 Mark	165 Mark	129 Mark	↘

Angriff auf nVidia

Ati Rage Fury

Der Rage 128 GL soll hohe Leistung mit guter Bildqualität verbinden. Mit seinem neuen 3D-Chip zielt Ati verstärkt auf die Spielergemeinde.



Mit der Rage Fury hat Ati erstmals eine für Spieler hochinteressante 3D-Karte im Programm.

Spät kommt sie, die neue Grafikkarten-Generation von Ati. Waren die neuen Modelle ursprünglich für den Herbst, dann noch für das Jahresende 1998 geplant, so scheint es jetzt mindestens Ende Januar zu werden, ehe Boards mit dem Rage-128-GL-Chip für jedermann zu haben sind. Der derzeit noch aktuelle Vorgänger, Rage Pro, bescherte Ati ein extrem erfolgreiches Geschäftsjahr. Der nicht besonders schnelle, aber enorm zuverlässige und umfangreich unterstützte Chip kam in unzähligen Komplett-PCs zum Einsatz.

Mit der **Rage Xpert 128** will Ati diesen Erfolg wiederholen. Dabei handelt es sich um eine speziell für das OEM-Geschäft gedachte Basisversion mit dem Rage-GL-Chip und 16 MByte RAM. Darüber hinaus greifen die Kanadier auch noch die amtierenden Spiele-Platzhirschen 3Dfx Banshee und besonders nVidia Riva TNT an. Hierfür sind die Rage Magnum sowie die Rage Fury (mit zusätzlichem TV-Ausgang) gedacht, denen Ati satte 32 MByte lokales Grafik-RAM mit auf den Weg gibt. Beide sollen unter 400 Mark kosten. Damit soll in Zukunft auch bei speicherhungrigen Spielen der langsame Umweg über das AGP-Interface und die Auslagerung von Texturen ins System-RAM vermieden werden. Daneben bietet der Chip an 3D-Support praktisch alles, was zur Zeit State-of-the-Art ist: 32-Bit-Rendering, zwei Textur-Pipelines, Stencil Buffers, Texturdekompression, Antialiasing, Bump Mapping. Dazu kommt die volle Palette an Filter-, Blending- und Nebeleffekten.



Mit 32 MByte lokalem Grafikspeicher ist die Rage Fury auch für texturintensive Spiele wie Heretic 2 bestens gerüstet.

Integriertes DVD

Etwas aufregender als die zur Zeit von praktisch jedem Grafikprozessor bemühte Feature-Liste ist da schon die integrierte Hardware-Unterstützung für das Abspielen von DVD-Videos. Etwa 80 bis 90 Prozent der ganzen Decoder-Arbeit soll der Rage 128 GL übernehmen und damit den Hauptprozessor gewaltig entlasten. Dies würde selbst noch auf einem Pentium 200 MMX eine zusätzliche, teure MPEG-2-Karte überflüssig machen. Zumindest auf einem PII mit 400 MHz konnte der Chip überzeugen; DVD-Videos liefen auch in Fullscreen absolut flüssig, die Prozessorauslastung blieb bei unter 30 Prozent.

Daß der mit 90 MHz getaktete Chip (wie beim nVidia-Konkurrenten wurden die ursprünglich angepeilten 100 MHz nicht zuverlässig erreicht) in 3D-Spielen gut abschneidet, konnten wir anhand eines Prototypen schon mal abschätzen. Geschwindigkeit und Bildqualität liegen tatsächlich im Bereich einer Riva TNT. Auffällig waren die leichten Probleme bei 16 Bit Farbtiefe. Hier wirkte das Szenario bisweilen etwas körnig und ziemlich stark gerastert. Top dagegen die Performance bei Truecolor: Im **Incoming**-Benchmark verlor die **Rage Fury** gerade mal gut 10 Prozent auf den 16-Bit-Wert – ein hervorragendes Ergebnis.

Bereits im nächsten Heft können wir Ihnen wahrscheinlich einen endgültigen Test der neuen Ati-Generation liefern. Dann wollen wir unter anderem der Frage nachgehen, wie stark der Chip prozessorabhängig ist und wie er sich auf Sockel-7-Boards verhält. MG

Erste Benchmarks

Mit einem Prototypen der Ati Rage Fury konnten wir bereits erste Benchmarktests fahren. Beim Testrechner handelte es sich um einen Pentium II/400, der zusammen mit 128 MByte RAM auf einem Tekram-Mainboard P6B40-A4X (Intel BX-Chipsatz) steckte. Zu einer 6-GByte-Festplatte von IBM gesellte sich eine Soundblaster AWE64 (ISA-Modell) sowie eine 3com-Netzwerkkarte. Bei den verwendeten Beta-Treibern war der VSync anscheinend ausgeschaltet; zwar fand sich weder im Kontrollpanel noch in der Registry eine entsprechende Option, doch die deutlich über der eingestellten Bildwiederholfrequenz (75 Hz) liegenden Werte von Turok weisen eindeutig darauf hin.

Incoming	
1024x768, 16 Bit:	43,9 fps
1024x768, 32 Bit:	37,4 fps
Quake 2 (Demo 1)	
1024x768, VSync off:	41,3 fps
1024x768, VSync on:	27,6 fps
1600x1200, VSync off:	19,9 fps
1600x1200, VSync on:	16,0 fps
Unreal (Direct3D)	
800x600:	39,3 fps
1024x768:	26,5 fps
1600x1200:	13,4 fps
Turok	
800x600:	87,8 fps
Motorhead	
1024x768:	41,0 fps
3D Mark 99	
800x600:	2137 Punkte

Force-Feedback-Lenkrad

Thrustmaster Formula Force GT

Die neue Referenz bei den FF-Lenkrädern.



Lenkrad und Pedale sind beim neuen Formula Force GT gleichermaßen tadellos

Mit dem langerwarteten **Formula Force GT** gelingt Thrustmaster auch im Force-Feedback-Bereich den Sprung an die Spitze. Auf der Habenseite stehen – neben einer hervorragenden Verarbeitung, dem perfekt sitzenden Lenkrad und den unerschütterlich stabilen Pedalen – auch Tugenden, die für die I-Force-Technik bislang unüblich waren. Die überarbeiteten Motoren sind deutlich stärker und zerren teilweise am Volant wie ein Wildpferd.

Präziser Kraftmeier

Die ausgeprägten Haltekräfte machen einen guten Teil des erstklassigen Fahrgefühls aus. Zudem ist das Lenkrad auch ohne FF-Unterstützung sehr gut nutzbar; die extreme Leichtgängigkeit anderer Lenker war nicht festzustellen. Ganz perfekt ist das **Formula Force GT** dann aber doch nicht: Die Feuerknöpfe sind mäßig, die Treibersoftware ist mager. Die ausladenden Halteklemmen kollidieren gerne mit langen Beinen, und bei schnellen Lenkmanövern kracht es in der Mechanik gar fürchterlich, was aber laut Hersteller Absicht ist. MG

Ergonomie (20%)	1,5
Ausstattung (30%)	1,5
Praxistext (50%)	1,5

Formula Force GT

Typ:	FF-Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(02732) 79 18 45
Homepage:	http://www.thrustmaster.com

Pro	Kontra
• exzellent verarbeitet	• mäßige Knöpfe
• sehr gute Pedale	• teuer
• starke Effekte	
• griffiger Kranz	

Fazit: Mit durchweg überzeugenden Leistungen setzt sich das Thrustmaster an die Spitze aller Lenkräder.

GameStar Gesamtnote: 1,5

FF-Lenkrad

Trust FF Race Master



Wie Pilze schießen zur Zeit neue Lenkräder aus dem Boden. Die pfiffige Optik des Trust **Force Feedback Race Master** wirkt sehr eigenständig, doch technisch entspricht es dem Guillemot-Lenker. Die Pedalerie sowie die mangelhafte Befestigung sind sogar völlig identisch, am Volant entdeckten wir statt der Wippen einen wabbeligen Schaltknüppel.

Vier der sechs Feuerknöpfe sowie ein Acht-Wege-Schalter wurden mittig angebracht und sind damit nur schwer erreichbar. Im Praxistest schlug sich der **Race Master** anständig, ausprobieren können Sie die Qualitäten sofort am beigelegten **Johnny Herbert's Grand Prix.** Der Vergleich zum französischen Konkurrenten fällt insgesamt fast unentschieden aus: Die etwas schlechtere Ausstattung kompensiert das Trust-Modell durch bessere Ergonomie. MG

Kriterium	Note
Ergonomie (20%)	3,5
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	3,0

FF Race Master

Typ: FF-Lenkrad
Hersteller: Trust
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (02821) 5880
Homepage: http://www.aashima.com

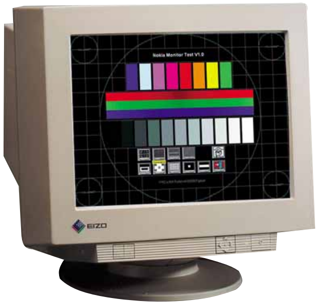
Pro	Kontra
• originelles Design • gute Pedale	• nicht allzu präzise • mäßige Ergonomie • Befestigung

Fazit: Die technischen Qualitäten des Race Master können den optischen nicht ganz folgen.

GameStar Gesamtnote: **3,0**

17-Zoll-Monitor

Eizo F57



Rein äußerlich ist der **Eizo F57** von seinem erfolgreichen Vorgänger **F56** nicht zu unterscheiden. Doch auch die inneren Qualitäten entsprechen sich weitestgehend. Die verwendete Hitachi-Lochmaskenröhre glänzt mit sehr hohen Bildwiederholraten: 118 Hz bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten sind mehr als genug. Größere Bildfehler waren nicht zu erkennen, Schärfe und Helligkeitsverteilung liegen im guten Bereich.

An Ausstattung und Bedienung gibt es wenig zu kritisieren. Auch der Support ist mit 36 Monaten Garantie und einer kompetenten Hotline ordentlich. Damit reicht es für den **Eizo F57** zu einem ordentlich vierten Platz in den Top 5. Spartip: Für 300 Mark weniger erhalten Sie den ähnlich guten **F55S**, bei dem Sie lediglich auf ein paar vernachlässigbare Hertz Wiederholrate verzichten müssen. MG

Kriterium	Note
Bildqualität (60%)	2,0
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	1,5

F57

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Eizo
Preis: ca. 1.300 Mark
Hotline: (02153) 73 34 00
Homepage: http://www.eizo.de

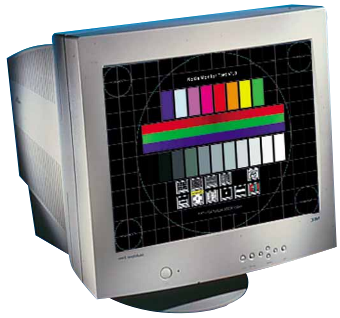
Pro	Kontra
• sehr hohe Bildwiederholraten • gute Ausstattung • Bedienung	• teuer • Vor-Ort-Service nur gegen Aufpreis

Fazit: Ein 17-Zöller ohne Fehl und Tadel; allerdings gibt es ähnliche Qualität schon für weniger Geld.

GameStar Gesamtnote: **1,9**

19-Zoll-Monitor

NEC Multisync E900+



Der NEC **Multisync E900+** gehört mit seinen 1.650 Mark Einstandspreis zu den teuren 19-Zoll-Monitoren. Doch dafür bietet er auch einiges; die Bildqualität der eingesetzten Lochmaskenröhre von Toshiba fanden wir hervorragend. Sowohl die Bildschärfe als auch Helligkeitsverteilung zählen zum Besten der Klasse, Bildfehler waren kaum auszumachen.

Ärgerlich ist im täglichen Betrieb, daß separate Regler für Helligkeit und Kontrast fehlen. Überhaupt erfordert die Bedienung wegen kleiner Knöpfchen etwas Eingewöhnung. Dafür erlaubt das übersichtliche Onscreen-Menü danach um so schnellere Einstellungen. Zusammen mit den guten Garantie- und Serviceleistungen erklimmt der NEC **Multisync E900+** damit den achtbaren dritten Platz in den Top 5. MG

Kriterium	Note
Bildqualität (60%)	1,5
Handhabung (20%)	3,0
Ausstattung (20%)	2,0

Multisync E900+

Typ: 19-Zoll-Monitor
Hersteller: NEC
Preis: ca. 1.650 Mark
Hotline: (01805) 24 25 21
Homepage: http://www.necd.de

Pro	Kontra
• tadellose Bildqualität • ergonomische Wiederholraten • gute Ausstattung	• teuer • etwas fummelige Bedienung

Fazit: Der NEC Multisync E900+ gehört zu den besten 19-Zöllern; der Preis dafür ist noch angemessen.

GameStar Gesamtnote: **1,9**

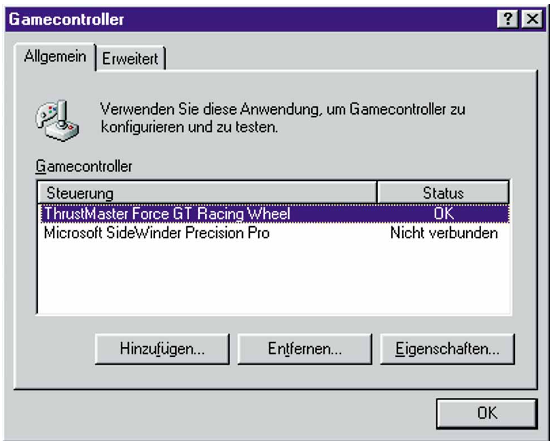
Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

JOYSTICKS

Vor kurzem habe ich mir ein Y-Kabel für den Betrieb zweier Joysticks zugelegt. Die Spielesteuerung unter Windows 95 erkennt aber immer nur einen der beiden. Ist das Kabel kaputt, oder habe ich was übersehen?
Michael Seeberger



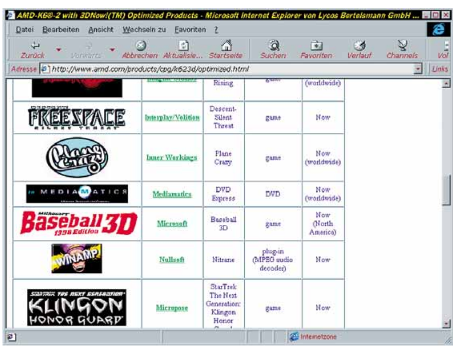
In der Joysticksteuerung lassen sich zwar mehrere Joysticks eintragen, es kann aber immer nur einer aktiv sein.

GameStar: Das Problem liegt beim Betriebssystem Windows 95. Sie können zwar mehrere Joysticks in die Spielgerätesteuerung eintragen, aber immer nur einer wird als verbunden erkannt. Selbst wenn Sie den aktiven Joystick umstellen, müssen Sie neu booten, damit er von Windows als solcher identifiziert wird. Nützlich ist in dem Zusammenhang die Game-Commander-Software von Fanatec (ca. 30 Mark). Beim Start eines Spiels aktiviert dieses Tool automatisch das dafür vorgesehene Eingabegerät; ein Windows-Neustart ist hier nicht erforderlich. Echten Simultanbetrieb mehrerer Joysticks ermöglichen momentan nur das Sidewinder-Gamepad von Microsoft (hier lassen sich bis zu vier Pads miteinander verbinden und gleichzeitig nutzen) sowie das Grip-System von Gravis.

PROZESSOREN

Ich bin Besitzer eines Rechners mit einem K6-2-Prozessor von AMD. Nun wollte ich wissen, ob es überhaupt schon Spiele gibt, die die 3Dnow-Funktion unterstützen?
Albert Schmitz

GameStar: Alle neueren Spiele, die DirectX 6 voraussetzen, nutzen über diese Schnittstelle die 3Dnow-Funktionen aus. Allerdings ist der Performance-Gewinn relativ gering; er beträgt meist weniger als zehn Prozent. Außerdem haben die aktuellen Treiber der meisten modernen Grafikkarten inzwischen ebenfalls 3Dnow-Support integriert. Auch hier ist der Geschwindigkeits-Zuwachs nicht besonders hoch. Am meisten profitieren direkt angepaßte Spiele von den speziellen Fähigkeiten des K6-2. Die Liste (im Internet einsehbar unter www.amd.com) ist aber noch relativ klein. Zu den prominentesten Titel gehören hier Unreal, Half-Life und Incoming.



Auf der AMD-Homepage ist eine ständig aktualisierte Liste von 3Dnow-optimierter Software einzusehen.

PROZESSOREN

Seit ich meinen neuen Pentium II/450 habe, laufen einige (nicht nur ältere) Spiele viel zu schnell, so daß vernünftiges Spielen unmöglich ist. Gibt es irgendein Tool, mit dem ich die Geschwindigkeit senken kann?
Markus Schwark

GameStar: Auf unserer Cover-CD befindet sich unter den Programmen ein kleines Tool namens »Slow Down«, mit dem Sie die Geschwindigkeit Ihrer Spiele stufenlos regeln können. Besonders praktisch ist die Handhabung des Programms: Einstellungen haben sofort Auswirkungen, und da es keinerlei Dateien im Windows-Verzeichnis anlegt, läßt es sich bequem und ohne Rückstände wieder löschen.

BETRIEBSSYSTEME

Ich werde demnächst auf ein Pentium-II-Dual-Mainboard umrüsten. Als Betriebssystem will ich Windows NT 4.0 verwenden, das aber bekanntlich DirectX 6 nicht unterstützt. Kann ich trotzdem Programme zum Laufen bringen, die für Windows 95/98 optimiert wurden und DirectX 6 benötigen?
Jürgen Riederer

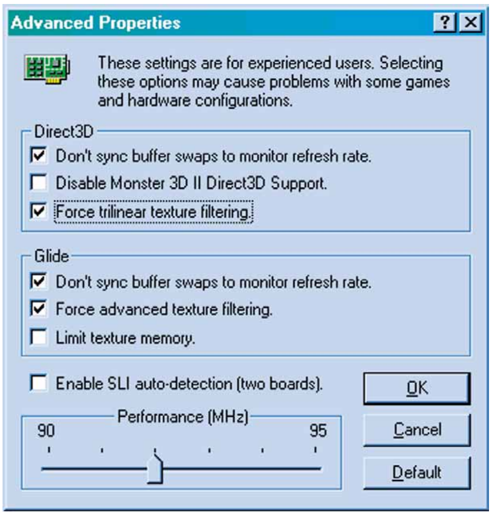
GameStar: DirectX (bis einschließlich Version 6.1) und Windows NT 4.0 verweigern leider die Zusammenarbeit. Besteht ein Programm auf die Multimedia-Schnittstelle, bleibt unter Windows NT der Bildschirm schwarz. Wenn Sie nicht auf den Dual-Prozessor-Modus verzichten möchten, bleibt Ihnen nur die Möglichkeit, auf die nächste Windows-Version zu warten. NT 5.0, oder (laut Microsoft) Windows 2000, wird DirectX und die Verwendung von zwei Prozessoren unterstützen. Bis dahin könnten Sie Windows 95/98 auf einer zweiten Partition installieren, da-

mit die DirectX-Funktionalität gewährleistet ist. Nur auf die Leistung von zwei Prozessoren müssen Sie dann beim Spielen verzichten, Windows 95/98 benutzt nur eine der beiden CPUs.

3D-KARTEN

Ich habe eine Frage zu meiner Voodoo-2-Karte. Ich habe jetzt, wie im letzten GameStar beschrieben, »Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate« sowohl bei Direct 3 D als auch bei Glide aktiviert. Dabei bin ich über die Funktionen »Force trilinear texture filtering« und »Enable Antialiasing« gestolpert. Für was sind die eigentlich gut? *Patrick Beck*

GameStar: Trilineares Filtering ist eine Kombination aus Mip-Mapping und bilinearem Filtering, also der Textur-Weichzeichnung. Beim Mip-Mapping werden, je nach Entfernung zum Betrachter, verschiedene Detailstufen ein und derselben Textur verwendet. Dies spart bei weit entfernten Objekten etlichen Texturspeicher, da ein undetailliertes und deshalb sehr kleines Bitmap völlig ausreicht – das Auge könnte sowieso nicht mehr erkennen. Allerdings ist, je nach Anzahl der Mip-Map-Stufen, ein deutliches Umschalten zwischen zwei Detailgraden zu erkennen. Trilineares Filtering verhindert das, indem



Die Force Advanced Filtering-Option bei den Voodoo-2-Treibern hat zwar Auswirkungen auf die Bildqualität, aber nicht auf die Geschwindigkeit eines Spiels.

es entsprechende Pixel zweier Mip-Maps zueinander filtert und dadurch fließende Übergänge schafft. Bei Voodoo-2-Karten können Sie diesen Effekt ohne Performance-Verlust per Treiber erzwingen – vorausgesetzt, das Spiel verwendet überhaupt Mip-Maps.

»Enable Antialiasing« bedeutet nichts anderes, als daß Sie, falls vom Spiel unterstützt, die Kantenglättung für ein deutlich saubereres 3D-Bild zuschalten können. Allerdings ist uns bislang kein einziges Programm bekannt, bei dem das mit einer Voodoo-2-Karte (im Gegensatz zu anderen Grafikkarten) tatsächlich funktioniert.

3D-KARTEN

Ich habe mir vor kurzem eine Guillemot Maxi Gamer Phoenix mit einem Banshee-Chip gekauft und bin eigentlich ganz zufrieden, da alle meine alten und neuen Spiele laufen – bis auf Need for Speed 3. Sobald ich im 3D-Setup von NFS 3 die Maxi Gamer Phoenix einstelle, erhalte ich beim Starten eine Fehlermeldung. Wenn ich »OK« oder »Abbrechen« anklicke, verschwindet die Meldung, aber Need for Speed wird nicht gestartet. *Rene Schmidt*

GameStar: Das Problem ist sowohl 3Dfx als auch Electronic Arts bekannt, ein entsprechender Patch befindet sich auf unserer CD. Sollte der nicht weiterhelfen, können Sie auch folgende Vorgehensweise ausprobieren: Suchen Sie mit dem Explorer nach dem Verzeichnis, in das Sie Need for Speed 3 installiert haben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei »nfs3.exe« und wählen Sie den Punkt »Verknüpfung erstellen«. Jetzt erscheint eine neue Datei mit dem Namen »Verknüpfung mit nfs3.exe« im selben Ordner. Aktivieren Sie das Kontextmenü mit einem Rechtsklick. Unter »Eigenschaften« sehen Sie jetzt das Ziel der Verknüpfung blau unterlegt. Mit einem Mausklick in das weiße Feld dahinter schalten Sie den Cursor ein. Ergänzen Sie den Programmaufruf nach einem Leerzeichen um den Zusatz »-d3d0«. Allerdings müssen Sie dadurch auf die Glide-Unterstützung verzichten.

3D-KARTEN

Ich habe vor kurzem meine alte 2D-Karte sowie mein Voodoo-1-Board durch eine Guillemot Maxi Gamer Phoenix mit dem Banshee-Chip ersetzt. Seitdem stürzen viele Spiele beim Laden komplett ab. *Paul Holzleitner*

GameStar: Dieser Fehler betrifft ausschließlich Direct3D-Programme und hat mit der vorher eingesetzten Voodoo-1-Karte zu tun. Alle Modelle mit einem Voodoo-1- oder Voodoo-2-Chip erstellen in der Windows-Registrierung einen Eintrag, durch den Direct3D-Spiele beim Start nach einer installierten 3Dfx-Zusatzkarte suchen. Da die Banshee dieses Kriterium nicht erfüllt, stürzt das Programm sang- und klanglos ab. Leider bleibt der Registry-Eintrag oft auch bei einer ordnungsgemäßen Deinstallation der alten Voodoo-Treiber stehen. Abhilfe schafft hier ein kleines Tool auf unserer CD namens »delv.inf«, das Sie mit einem Rechtsklick und dem daraufhin erscheinenden Kontextmenü installieren können. Dieses Hilfsprogramm entfernt den schuldigen Registry-Schlüssel, und Ihre Banshee sollte danach einwandfrei funktionieren. MG



Electronic Arts' Need for Speed 3 und der Banshee-Chipsatz von 3Dfx haben diverse Probleme miteinander.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

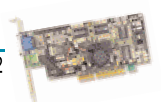
Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl von Zuschriften nicht immer gelingt. Für die Mehrheit unserer Leser interessante Fragen werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 2/99

Der positive Trend setzt sich 1999 fort: Die Preise für Grafikkarten purzeln sowohl bei den Kombi- als auch Zusatzboards auf breiter Front.

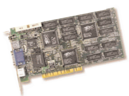
2D/3D-Kombikarten



Mit dem exzellenten Riva-TNT-Chip: Elsa Erazor 2

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Elsa Erazor 2	1.5	370 Mark	1/99	(0241) 606 51 12	Top-Qualität, sehr gute Treiber
UPDATE	2	Creative Labs Riva TNT	1.6	350 Mark	1/99	(089) 957 90 81	gut ausgestattet, sehr schnell
UPDATE	3	STB Velocity 4400	1.6	330 Mark	1/99	+33 (140) 36 67 17	TV-Ausgang, komfortable Treiber
UPDATE	4	Diamond Viper V550	1.7	320 Mark	1/99	(08151) 26 63 30	zuverlässige, schnelle TNT-Karte
	5	Gi Maxi Gamer Phoenix	1.9	260 Mark	1/99	(0211) 338 00 33	sehr schnell, attraktives Spiele-Bundle
UPDATE	Preistip:	Hercules Terminator 2x/i	2.5	120 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	gute 3D-Karte zu günstigem Preis

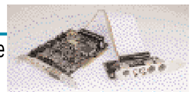
3D-Zusatzkarten



3D in absoluter Hochform: Miro HiScore2 3D

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	1,8	370 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
	2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
UPDATE	3	Hercules Stingray /2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
UPDATE	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	280 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher
UPDATE	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	320 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
UPDATE	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



Faszinierende EAX-Technik: Soundblaster Live

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Soundblaster Live	1,4	390 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
UPDATE	2	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	230 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
	3	Terratec EWS64 S	1,6	350 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
UPDATE	4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	100 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
UPDATE	5	Terratec XLerate	1,8	180 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
UPDATE	Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke



Das schnellste IDE-Laufwerk: NEC CDR 3000.

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	180 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, exzellente Fehlerkorrektur
	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
UPDATE	3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	130 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
	4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
	5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	110 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
UPDATE	Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55S

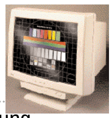
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Teac CD-R55S	1,8	650 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
UPDATE	2	HP CD-Writer plus 8001i	2,0	750 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
UPDATE	3	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
UPDATE	4	Mitsumi CR-4801TE	2,2	580 Mark	10/98	(01805) 21 25 30	schneller Brenner zum attraktiven Preis
UPDATE	5	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner
	Preistip:	Mitsumi CR-2801TE	2,7	420 Mark	–	(01805) 21 25 30	sehr preiswerter 2fach-IDE-Brenner

17-Zoll-Monitore


Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch	UPDATE
2	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis	UPDATE
3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.300 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie	
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.300 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung	NEU
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	1.000 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung	
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität	UPDATE

19-Zoll-Monitore


Exzellente Bildqualität: Iiyama Vision Master 450GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung	UPDATE
2	Eizo T68	1,8	2.000 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet	
3	NEC Multisync E900+	1,9	1,650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch	NEU
4	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.500 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse	UPDATE
5	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.700 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich	
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis	

Gamepads


Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Saitek Cyborg 3D Pad	2,4	100 Mark	1/99	089) 54 61 27 10	Vollausstattung, trotzdem ergonomisch
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark


Sehr guter Stick für wenig Geld: Fanatec F22-Twiste

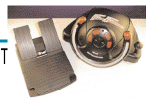
Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis	
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle	
3	CH Flightstick Pro	2,4	130 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen	UPDATE
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar	
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik	
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig	

Joysticks über 100 Mark


Top-Flugknüppel für Profis: CH F-16 Fightersti

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbe
2	Microsoft SideWinder PP	1,9	150 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder


Überzeugt mit ausgefeilter Technik: Thrustmaster Formula Force GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	400 Mark	2/99	(02732)79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad	NEU
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1.6	400 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise	
3	MS Sidewinder FF Wheel	1.6	400 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale	
4	Thrustmaster Formula 1	1.7	250 Mark	12/97	(02732)79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback	
5	Logitech Formula Force	2.1	400 Mark	1/99	(069) 92 03 21 66	tolle Optik, sehr gute Verarbeitung	
Preistip:	Thrustmaster Formula Sprint	2,4	140 Mark	1/99	(02732) 79 18 45	präzise, gut dosierter Gegendruck	UPDATE

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Die (Vor-) Letzte

Mutanten-Lara

Bei einem Spiel der Superlative wie Tomb Raider 3 fallen selbstverständlich auch die Bugs aus dem Rahmen. Wo 08/15-Programme einen schnöden Absturz hinlegen, klotzt Core mit psychedelischen Highend-Fehlern. Wunderweib Lara mutiert munter zum doppelköpfigen Monster oder wird aus heiterem Himmel vom berüchtigten Textur-Ausschlag heimgesucht. Selbst solchermaßen gehandikapt schlug sich unser Liebling gewohnt tapfer: Sogar die Zweitkopf-Lara ließ sich weiterhin normal in Abgründe stürzen.



Ist es Reklame, ist es moderne Kunst? Nein, es ist Lara im schicken Texturfehler-Dress.



Da soll noch einer behaupten, Tomb Raider sei kein kopflastiges Spiel...

Rechnen mit Fallout 2



Hm, was ergibt noch mal die Summe aus zwei gegenüberliegenden Würfelseiten...?

Nomen est omen

Die Internetseite des »Online-Express« deckt den neuesten Skandal aus der schillernden Welt der Medienriesen und Softwaregiganten auf. Die Hauptfiguren: Moderator Frank Elstner und Spielehaus Prism Leisure.

Des Debakels **1. AKT:** Der dem Greisenalter entgegensteuernde Showmaster Frank Elstner wirft 1995 mit seinem Quotenflop »Aber Hallo!« endlich das Handtuch.

2. AKT: Die Firma Prism Leisure veröffentlicht Ende ’97 eine dilettantische Softwaresammlung unter dem beinahe genialen Namen »Aber Hallo!«.



Der Zankapfel: die muffige Spielesammlung »Aber Hallo!«

3. AKT: Der wohl am Hungertuch knabbernde Frank Elstner greift ob dieser dreisten Namensschändung zur gerichtlichen Keule: Per Anwalt verklagt er Prism Leisure auf 350.000 D-Mark Lizenzgebühren.

4. AKT: Prism Leisure leistet sich von den Gewinnen aus dem »Aber Hallo«-Verkauf drei Sahnebonbons und einen Rechtsbeistand. Der erklärt (sinngemäß), die Rechte am Namen einer längst eingegangenen Sendung seien nicht haltbar, der Imagetransfer lachhaft, und Elstner habe sowieso einen an der Mütze.

5. AKT: Gerüchten zufolge fragt Frank Elstner persönlich Passanten in einer Fußgängerzone, woran sie bei dem Begriff »Aber Hallo« denken. Augenzeugen wollen ihn Stunden später grambgebeugt auf dem Nachhauseweg gesehen haben. Einziger Trost: Auch die Computerspieler zucken bei dem Namen nur mit den Schultern. Ist das Image am Ende doch übertragbar?

6. AKT: Kurz vor Beginn des medienträchtigen Sensationsprozesses plötzlich die Überraschung: Elstner kneift. Die Klage wird zurückgezogen. Im Siegestaumel klopfen sich die bonbonlutschenden Prism-Leisure-Leute auf die Schulter: Eine weitere Schlacht ist siegreich geschlagen. Jetzt, so befürchten Medienexperten rund um den Globus, wird man den pfiffigen Namenszug erst mal kräftig ausschlachten. CS

GameStar-Fotoroman Folge 2: Das Archiv



Im nächsten GameStar



Mit dem neuen GameStar vergeht der kurze Februar noch viel schneller.

Heroes of Might & Magic 3

Die Helden der Macht und Magie marschieren aufs nächste Heft zu. Der dritte Teil der einsteigerfreundlichen Strategie-Saga verspricht noch epischer zu werden als seine Vorgänger: Das Magiesystem wird ausgefeilter, die Monstervielfalt gesteigert, die Spielwelt größer und durch unterirdische Höhlensysteme aufgepeppt. Freuen Sie sich mit uns auf die abenteuerliche Erkundungsreise durchs Fantasy-Reich Erathia.

GameStar 3/99 erscheint am Mittwoch, dem 3. Februar

Requiem

Mit biblischer 3D-Action nimmt **Requiem** die Genre-Kollegen ins Visier. Keine leichte Aufgabe bei Konkurrenten wie **Half-Life** und **Unreal.** In der nächsten Ausgabe zeigt sich, wie der kampfwütige Engel auf Erden ins Spielspaß-Zentrum trifft – höllisch spannend und himmlisch schön zugleich?



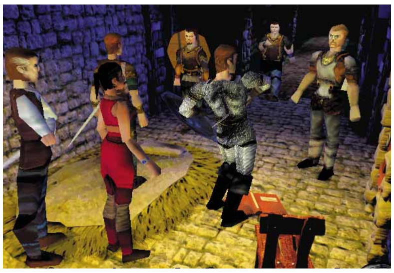
Heavy Gear 2

Nachdem die schwerbewaffneten Gears knapp am letzten Redaktionsschluß vorbeigestapft sind, wollen sie nächsten Monat unbedingt dabeisein. Dann kommt die Stunde der Wahrheit: Können sich die Stahltrampler gegen die mächtigen Kollegen aus **Mechwarrior** und **Starsiege** durchsetzen?



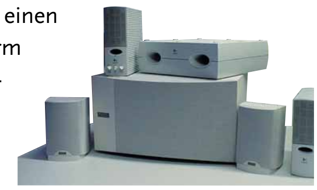
Return to Krondor

Sierra schickt Sie mit dem Rollenspiel **Return to Krondor** wieder in die Fantasy-Welt des Bestsellerautors Raymond Feist. Spannende Kämpfe und vor allem eine extrem gehaltvolle Story sollen nicht nur Feist-Fans, sondern alle Rollenspieler vor den Bildschirm fesseln.



Boxen

Im kommenden Hardware-Schwerpunkt wummern die Boxen. Wir testen die besten Lautsprecher-Systeme, die jedes Spiel in einen Ohrwurm verwandeln.



Tips & Tricks

Im nächsten GameStar gibt's wieder tonnenweise Cheat-Codes und Kurztips. Dazu ausführliche Lösungen zu **Baldur's Gate, Siedler 3, Fallout 2** und anderen topaktuellen Spiele-Highlights.



GameStar CD-ROM

Heiße Scheibe im kalten Winter: Auf unserer Cover-CD finden Sie Top-Demos, Spiele-Videos und die dritte Folge von Akte G. Und als Service die neuesten 3D-Treiber, Spiele-Patches und Tools.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.